

La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo

Katia Alcira Pomare Smith

Judith Omaira Steele Antonio



Universidad de la Costa

Departamento de Humanidades

Departamento de Postgrados

Maestría En Educación

2018

La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo

Katia Alcira Pomare Smith

Judith Omaira Steele Antonio

Trabajo de grado como requisito para optar el título maestría en educación

Asesora: Alicia Inciarte González

Coasesora: Claudia Idarraga Cabrera



Universidad de la Costa

Departamento de Humanidades

Departamento de Postgrados

Maestría en Educación – Modalidad Virtual.

2018

A nuestro padre celestial que es fuente de todo lo bueno,
Por permitirnos llegar a este punto de nuestras vidas.
A cada una de las personas, que contribuyeron a que
Este proyecto de vida se alcanzara.

Las Autoras

Dedicatoria

A Dios quien nos dio la fe, la fortaleza y la salud para terminar este trabajo de grado como fin de una de nuestras metas a nivel profesional.

A nuestros familiares y amigos quienes nos motivaron a continuar dándonos el apoyo que necesitábamos en los momentos que sentimos desvanecer en este caminar.

Resumen

Este proyecto de investigación surge a partir de nuestro rol como docentes de apoyo (PTA) en el aula y a través de los procesos de acompañamiento a los docentes, detectando como problemática la falta de integración de la didáctica lúdica durante el desarrollo de las clases; es por esto, que se implementó estrategias lúdicas con la intención de concientizar a los docentes sobre la importancia del uso de este como una herramienta pedagógica efectiva que permite el desarrollo humano y sus diferentes dimensiones cognitivo, comunicativa, corporal, ética, actitudinal, estética y valorativa favoreciendo así la construcción de aprendizajes significativos. El objetivo de esta investigación es proponer y diseñar estrategias fundamentadas en la didáctica lúdica que permita mediar, promover los procesos de aprendizaje de los estudiantes del tercer grado del colegio Flowers Hill Bilingual School sede escuela Bautista Central. Uno de los instrumentos utilizados en este proceso fue el cuestionario que permitió dar cuenta que la mayoría de los docentes reconocen la importancia de la lúdica en el aula, más sin embargo no es implementada y la lista de cotejo permitió probar que la didáctica lúdica es una herramienta pedagógica efectiva para potenciar, promover, mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

Palabras claves: didáctica lúdica, aprendizaje significativo, mediación, Línea de investigación: Currículo

Abstract

This research emerges from our role as a support teacher (PTA) in the class room and through the accompaniment processes with the teachers, detecting /as a problem the lack of implementation or integration of playful activities during the development of the classes; for this reason, we have implemented strategic plays in the class room with the intention to make the teachers aware about the importance of using didactic plays as an effective pedagogical tool to enhance the learning, the different dimension, (cognitive, communicative, corporal, ethic, attitudinal, valorative and esthetic of the students favoring the processes of meaningful learning. The objective of this research is to propose and design strategies based on playful activities which permits the mediation and promote the learning processes of the students from the Flowers Hill Bilingual School headquarters Bautista Central. The instruments applied was a questionnaire which permits to discover that majorities of the teachers recognizes the importance of playful activities in the class room but nevertheless it is not implemented in the class room and the checklist which permits to prove the effectiveness of implementing playful games or activities to enhance, promote the learning skills of the students

Key words: *playful games or activities, meaningful learning, mediation, Research line: Curriculum.*

Contenido

Lista de tablas y figura.....	9
Introducción.....	10
Capítulo I.....	14
Planteamiento de la Situación objeto de la Investigación	14
Causas	16
Consecuencias.....	16
Interrogante Central	20
Interrogantes específicas	20
Objetivos	200
Objetivo general.....	200
Objetivo específicos	210
Justificación	221
Delimitación	24
Ubicación del escenario de esta investigación	24
Delimitación espacial	24
Capitulo II.....	26
Marco Referencial.....	26
Estado del arte.....	26
A nivel nacional	26
Marco Teórico	311
Teorías de entrada	311
Teoría Cognitiva.....	32

Teoría sobre didáctica y la metodología del juego.....	33
Marco legal.....	34
Conceptualizaciones.....	37
Teorías del juego como anticipación funcional.....	399
Mediación.....	42
Capítulo III.....	45
Marco Metodológico.....	45
Tipos de Investigación.....	455
Diseño de investigación.....	47
Población y muestra.....	488
Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	499
Validez.....	50
Capítulo IV.....	53
La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo.....	533
Análisis e interpretación de la Información.....	533
Resultados.....	67
Docentes.....	67
Estudiantes.....	688
Resultados generales.....	688
Propuesta.....	699
Conclusiones.....	73
Recomendaciones.....	755
Referencias Bibliográficas.....	76
Anexos.....	80

Lista de tablas y figuras

	Pág.
Tablas.	
Tabla 1. Operacionalización de la metodología	51
Tabla 2. Cronograma de aplicación.	51
Figuras.	
Figura 1. Causas y consecuencias en el acompañamiento de las docentes1	15
Figura 2. ¿Para usted qué es lúdica?	533
Figura 3. ¿Cuál es la importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje?	554
Figura 4. ¿Para usted qué es lúdica?	55
Figura 5. ¿Qué elementos lúdicos trae el aula de clase?	56
Figura 6. Género	57
Figura 7. Edad (Años)	588
Figura 8. Facilidad para seguir instrucciones	599
Figura 9. Muestra interés por aprender con nuevas estrategias didácticas.....	60
Figura 10. Recupera información explícita del texto	61
Figura 11. Interactúa de forma sana positiva con su trabajo	62
Figura 12. Utiliza el lenguaje para expresarse de forma clara y concreta.....	63
Figura 13. Resuelve problemas aditivos rutinarios	644
Figura 14. Resuelve problemas multiplicativos rutinarios que requieren una sola respuesta	665
Figura 15. Resuelve problemas que requieren de sustracción.....	66
Figura 16 Diferencia los símbolos de las operaciones básicas al resolver una situación problema	67

Introducción

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica para que el aprendizaje del niño sea en un ambiente agradable de manera atractiva y natural desarrollando habilidades.

Por lo anterior, se generan experiencias significativas en los niños, dando como resultado habilidades y fortalezas o afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, despertando ese interés por lo curioso y creativo en ambientes que propician, amplían su vocabulario y mejoran su convivencia dentro o fuera del aula.

Las expresiones lúdicas no solamente han beneficiado al hombre en su historia, si bien, otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba, buscaba el goce, el placer, la creatividad, y atención; testimonios gráficos referentes a las actividades lúdicas aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias es así que en sus representaciones escatológicas los egipcios se mostraban pasando el tiempo disfrutando de la música, la lírica, el baile, y el juego.

En efecto estas artes son propias de un mundo, un pasado, una historia, una naturaleza en el cual la lúdica ya tenía un fin que era alentar el alma, el disfrute del ser, realizando actividades en momentos especiales con fines propios tanto para el artista como que el espectador como hoy bien se reconoce entre otros tantos beneficios de la lúdica en el aprendizaje

Los estudios han demostrado que la lúdica incluye un pensamiento creativo, generando soluciones de problemas, promoviendo habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, generando esa capacidad de adquirir nuevos entendimientos, apaciguar los problemas conductuales, enriqueciendo la autoestima, la habilidad para usar herramientas y el desarrollo del lenguaje.

También la lúdica es una actividad clave para la formación del hombre en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo en la medida que le propicia un equilibrio estético, moral donde interiorizan e interactúan con el medio

Como el juego prefigura la vida, de cierta forma la vida es un juego y es en el juego de la vida donde el hombre se prueba a sí mismo, el ejercicio de la función lúdica se torna un factor muy importante para que el niño aprenda a producir, a respetar y a aplicar las reglas de juego, como prefigurando la vida desde la creatividad y el sentido de curiosidad y de exploración propio de los niños (Contreras Contreras, 2006).

Es así que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia un aprendizaje específico, encontramos beneficios en las actividades lúdicas ya que mediante ella, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales y segmentales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para nosotras reconocer en el niño en sus diferentes etapas del desarrollo.

El proceso de aprendizaje implica muchos factores los cuales ya hemos descrito anteriormente, sin embargo podemos mencionar que la lúdica y la didáctica focalizan la práctica adecuada, dirigida, planeada con antelación utilizando un material específico palpable y además medible, el cual nos va llevar a una concepción de cómo esta cada estudiante en su aprendizaje ,con la adquisición de nuevos conocimientos los cuales permiten ver si la metodología establecida es la adecuada y se cambia para mejorar los procesos

Por eso en esta investigación se llevó a verificar si la didáctica y la lúdica llegan a hacer un cambio en estos componentes de aprendizaje a través de las diferentes disciplinas.

Por consiguiente, este proyecto de investigación tiene como objetivo proponer una estrategia fundamentada en la didáctica lúdica para mediar, promover la participación educativa en los procesos de aprendizajes significativos, mediante la implementación de actividades estratégicas que favorezcan el mejoramiento de las habilidades, competencias básicas orientados al desarrollo cognitivo, psicológico y socio afectivo de los estudiantes.

En consecuencia, esta investigación nos conlleva a proponer y diseñar estrategias donde se integre la didáctica lúdica como parte de la clase, planeadas por medio de la ejecución del proyecto para desarrollar en los estudiantes procesos cognitivos, que potencian su capacidad de interactuar con el mundo que les rodea, pues la lúdica en sus diferentes expresiones enriquece manifestaciones positivas como la creatividad, el entusiasmo, alegría, atención, seguridad en su auto estima, dinamismo, dialogo y la disponibilidad de participar, aportar y construir ideas y /o soluciones a una situación específica. Los docentes deben tener en cuenta que al implementar la didáctica lúdica estimulan o motivan a los niños y niñas ayudando al fortalecimiento y a la apropiación del coeficiente intelectual de una manera atractiva facilitando la transmisión,

asimilación y acomodación del aprendizaje para que este sea repetido, comprendido y practicado de manera natural y espontánea.

Con este proyecto de investigación se concientizó a los docentes sobre la importancia de implementar la didáctica lúdica como estrategia pedagógica para el desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes.

Capítulo I

Planteamiento de la Situación objeto de la Investigación

Desde la experiencia alcanzada en el Programa “Todos A Aprender”, que es un programa para la transformación educativa creado por el Ministerio de Educación Nacional, cuyo objetivo principal es el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes de toda Colombia en básica primaria (de transición a quinto) en las dos disciplinas lenguaje y matemática en los establecimientos educativos públicos.

Este programa se logra a través de acciones o estrategias encaminadas al fortalecimiento de las prácticas pedagógicas o de aula de los docentes, el cual se ve en los acompañamientos de aula y la formación situada o talleres los cuales son dirigidos u orientados, por el tutor de cada establecimiento educativo.

Durante el tiempo que hemos estado trabajando como tutoras del Programa Todos A Aprender (PTA), apoyando el proceso de transformación de las prácticas de aula, nos hemos dado cuenta de algunas dificultades de aprendizaje que se presentan en el desarrollo de las clases, las cuales son evidentes en el acompañamiento con los docentes.

El aburrimiento y la apatía que son generadas por la monotonía, y/o rutina de los docentes al no proponer diferentes formas de aprendizajes como la integración de la lúdica para desarrollar la clase.

Estos siguen impartiendo clases con la misma metodología de siempre, la tradicional, la misma carece de innovación y lúdica; tomando como su única herramienta de trabajo el tablero o pizarra, generando el bajo rendimiento por el desinterés, desmotivación de los estudiantes al no sentirse parte del desarrollo de las clases, no hacen énfasis a su realidad, por lo que no le dan importancia a los conceptos o clases desarrolladas y que por ende no hay aprendizaje.

Una de las consecuencias es la deserción escolar, el abandono a los estudios provocado por muchos factores, entre ellas la falta de pertinencia de las clases a las realidades sociales. La educación debe estar contextualizada a la realidad de los estudiantes, el desinterés de los estudiantes por los contenidos, las clases preparadas por los docentes que carecen de motivación, conllevando al estudiante a perder el interés de estar en aula de clase y a la baja atención. las causas y consecuencias de estas dificultades observadas durante nuestro acompañamiento a las docentes en el aula. Véase figura 1.

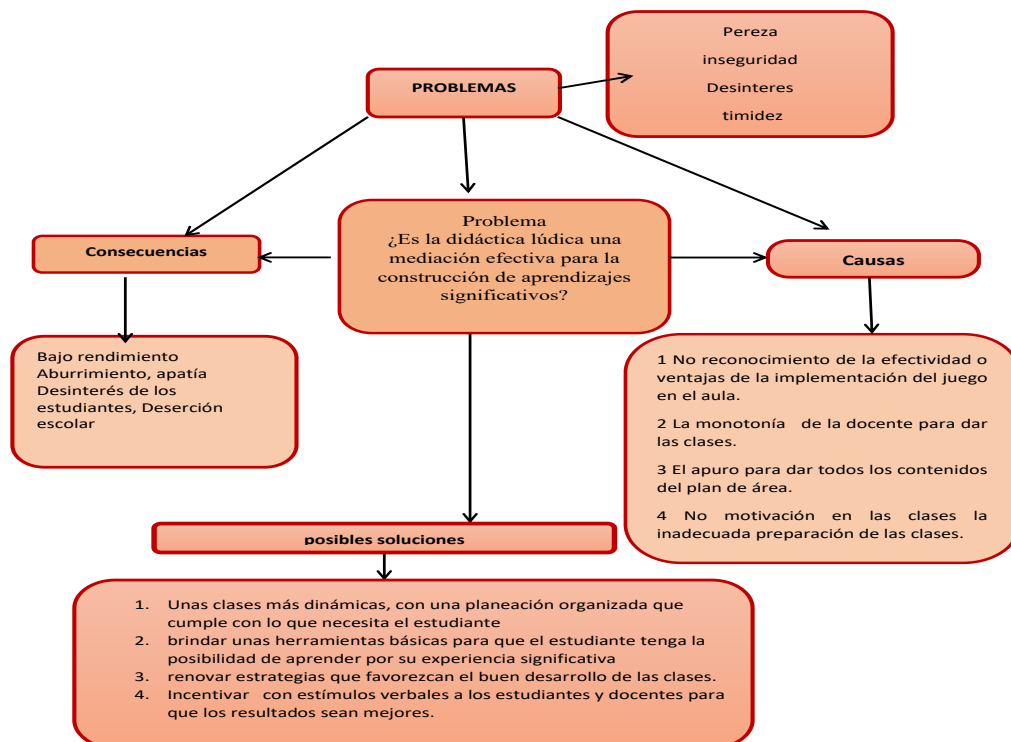


Figura 1. Causas y consecuencias en el acompañamiento de las docentes. Nota: Fuente Katia Pomare y Judith Steele (2017).

Causas

La mayoría de estudiantes tienden por salir de las instituciones educativas, ya que su diseño práctico, se enfoca en aprendizajes sin importancia, ni prioridad en temas de interés, los docentes no priorizan lo que los estudiantes necesitan aprender, por lo tanto no conocen sus dificultades para no alcanzar los desempeños adecuados, por esa razón el 50% de sus prácticas de aula aburren a los estudiantes porque no cumplen con sus expectativas y las clases se vuelven monótonas, pierden el interés por asistir, la motivación es su mayor problema porque sin esta los estudiantes ponen sus miradas en otras opciones y la educación ya no es atractivo para ellos, pero la didáctica-lúdica trata y tiene la intención de mejorar estas prácticas de aula, facilitando que los estudiantes puedan ser más creativos a través de la integración de los juegos y en su desarrollo humano y mental.

Consecuencias

El método lúdico, es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los estudiantes se apropien de los temas, impartidos por los docentes utilizando el juego.

En la educación básica primaria de la Institución Educativa Flowers Hill Bilingual School, existe la necesidad de modificar los procesos de planeación, creando o facilitando nuevas estrategias educativas que permitan a los docentes integrar desde su plan de área y de aula la didáctica lúdica como mediación para potenciar las prácticas pedagógicas y el aprendizaje de los estudiantes, para lograrlo es indispensable un adecuado diseño curricular. La planificación educativa es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es uno de los pilares fundamentales de la praxis educativa ya que ésta son dirigidas a los procesos de ordenamiento y contenidos, estrategias, técnicas, e instrumentos de evaluación en consideración.

de las necesidades e intereses de los estudiantes, para el logro de los fines o metas de la educación a través de la consolidación de experiencias de aprendizajes y el logro de competencias necesarias para vivir en sociedad.

A través de los acompañamientos de aula que se han venido realizando con los docentes desde el Programa Todos Aprender (PTA), se ha evidenciado la falta o la poca integración de la didáctica lúdica durante el desarrollo de las clases, generando diferentes problemas o consecuencias dentro del aula, los estudiantes se sienten ajeno a las actividades desarrolladas en el salón, la mayoría de las actividades realizadas no les llama la atención, no la ven interesante, no los conectan a su realidad por lo tanto no hay un aprendizaje significativo. Una de estas consecuencias es el aburrimiento: el cual es un sentimiento negativo ante algo repetitivo o sin interés va acompañado de sensación de alargamiento del tiempo (Segura, M y Arcas M. 2003).

El aburrimiento en el salón de clases se debe al papel pasivo del estudiante, asociado a la forma de abordar los temas por parte de los docentes, ya que al estar inactivos y sin interactuar, ellos se aburren generando sentimiento o sensaciones de cansancio, desanimo, indiferencia etc. Por otra parte, los estudiantes se aburren en las clases cuando los contenidos no tienen significado para ellos, pues no les encuentran aplicación ni relación con su vida cotidiana. El aburrimiento está estrechamente relacionado con el docente, la forma de orientar sus clases y de relacionarse con los estudiantes; aquí se pone de manifiesto la importancia que tiene la planeación didáctica y la integración de la lúdica, desde un enfoque constructivista, que propicie el papel activo del estudiante, la interacción con compañeros y la vinculación de los contenidos con sus experiencias de vida, a fin de que los temas abordados en el aula adquieran sentido y haya un aprendizaje significativo.

La causa del aburrimiento para algunos científicos tiene sus raíces en la pérdida de sentido de la escuela en la sociedad, como lo dice el historiador de la educación suiza, Charles Magnin “La escuela ya no es necesariamente legítima hoy se considera que el saber debe ser algo funcional e inmediatamente utilizable...” (Aguilar y Sánchez, 2010, p.14).

La apatía y el desinterés del estudiante está presente en las clases, sus mentes están en blanco, o centrados en sus propias preocupaciones, también podemos decir, que se ocupan más en molestar y sabotear el desarrollo de la clase que en aprender, todo esto debido a que se sienten ajenos ya que no tienen motivación por estar en la actividad desarrollada. Publicada por (Fingermann, 2010). El método de enseñanza del docente y la motivación del estudiante influyen en el desarrollo de conductas apáticas, con poco interés en el aula, ya que los docentes no utilizan estrategias lúdicas, por este motivo los estudiantes desvían fácilmente su mente y no hay interés por aprender. La apatía no es un fenómeno estático tiene un destino dinámico, ya que nace, se desarrolla, lleva al desinterés emocional y en otras circunstancias a la rebeldía.

Se habla de bajo rendimiento escolar, cuando los resultados académicos traducidos en calificaciones no son satisfactorios, las notas del periodo son bajas y el alumno sigue una escolaridad problemática sin adaptarse a los procesos de evaluación, y a la forma de enseñanza-aprendizaje en la escuela. El bajo rendimiento es algo que debe atenderse, no solo por el aspecto académico sino por el bienestar de los niños, se debe tener en cuenta las causas y de esta forma ser asertivos en proponer y aplicar soluciones de acuerdo a cada causa. Las causas pueden ser externas como la interacción social, el entorno escolar, docentes y técnicas de enseñanza o internas como problemas del hogar, estado emocional; la escuela debe trabajar con estos estudiantes de forma especial, además de los conocimientos académicos brindar ayuda

psicológica que permita a los estudiantes cautivar el gusto por aprender a partir de aprendizajes significativos y desarrollar habilidades sociales que favorezcan su desarrollo integral.

La deserción escolar: Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN) es la interrupción o desvinculación de los estudiantes de sus estudios, es un evento que, aunque le ocurre al niño tiene causas y consecuencias en la Instituciones Educativas, las familias o el sistema educativo. Una de las consecuencias es la falta de metodologías adecuadas del docente en el aula, con poca pertinencia lingüística como estrategia de reducción de la deserción escolar y la poca utilización de material lúdico que pueda despertar el interés del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje y así ayudar al fortalecimiento de sus habilidades básicas y desarrollo integral. De acuerdo a la investigación de (Nolasco 2010), la cual tuvo como objetivo general determinar si las técnicas que aplican los docentes con estudiantes de primaria inciden en la deserción escolar. Los resultados obtenidos, es que la presencia de los docentes en el centro educativo y el desempeño de la labor educativa es uno de los factores trascendentales en la deserción escolar. Concluye: Es importante que se apliquen técnicas de enseñanza-aprendizaje para lograr un rendimiento académico positivo y contrarrestar la deserción escolar.

Es de vital importancia que las escuelas, colegios le apuesten sentido al aprendizaje por medio de una experiencia significativa de los estudiantes, conforme al entorno sociocultural del que provienen, los contenidos y la enseñanzas tienen poca vinculación con el contexto real en el que crecen los niños y niñas sobre todo en el ámbito rural, no se les brinda la oportunidad de que adquieran las habilidades y competencias de lecto escritura y de pensamiento científico con temas y problemas de su entorno (Dijk Kocherthaler 2009).

Interrogante Central

¿Qué características deben tener las estrategias fundamentadas en la didáctica lúdica, como una mediación para la participación de la comunidad educativa (docentes y estudiantes) en los procesos de aprendizajes significativos? Pregunta problematizadora.

¿Cómo construir aprendizajes significativos mediante el uso de la didáctica lúdica, que permita potenciar las habilidades de los estudiantes?

Interrogantes específicas

¿Qué hace pertinente a la didáctica lúdica, dentro del aula de clase, para mediar en la participación de la comunidad en el fortalecimiento de competencias y desempeño de cada estudiante?

¿Qué estrategias integran la didáctica lúdica como parte de la clase, para mediar la participación de la comunidad (docentes y estudiantes) en los procesos de aprendizaje significativo?

¿Qué validez tienen las estrategias que integran la didáctica lúdica, como mediación para la participación de la comunidad (docentes y estudiantes) educativa en los procesos de aprendizajes significativos?

Objetivos**Objetivo general**

Proponer una estrategia fundamentada en la didáctica lúdica como una mediación para promover la participación de la comunidad educativa en los procesos de aprendizajes significativos.

Objetivo específicos

- Diagnosticar la pertinencia de la didáctica lúdica dentro del aula de clase para el fortalecimiento de competencias, desempeño de cada estudiante.
- Diseñar estrategias donde se integre la didáctica lúdica como parte de la clase y orientado al aprendizaje significativo.
- Validar en el aula de clase las estrategias diseñadas para integrar la didáctica lúdica y orientar el aprendizaje significativo.

Justification

En los tres últimos años, que hemos trabajado como tutores del Programa Todos a Aprender PTA, hemos evidenciado cómo el programa nos ha impulsado a introducir diferentes estrategias en el aula para integrar la didáctica lúdica como un motor en permanente funcionamiento para que los estudiantes desplieguen todo su potencial corporal, cognitivo, social y afectivo, propiciando experiencias al jugar con otros en forma dinámica con gran compromiso con el uso de las herramientas y/o estrategias dentro de la didáctica lúdica. En el desarrollo de esta tesis se va a utilizar la didáctica lúdica como una mediación, una estrategia pedagógica para construir aprendizajes significativos en el proceso de aprendizaje y verificar los conocimientos adquiridos por los estudiantes.

La escuela se convierte en este caso, en el único lugar disponible para concretar esta posibilidad de crecer, aprender y mirar la didáctica lúdica como un proceso que propicia libertad, disfrute y alegría a la hora de adquirir aprendizaje significativo.

A lo largo de la educación se habla de la calidad educativa que busca siempre y en primera instancia favorecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas en su proceso cognitivo, pero en el momento de su estancia en el aula de clase se le prohíbe una de las

actividades que más lo identifica, que es de cierta forma; como lo es el juego que les brinda experiencias innovadoras y significativas, si el docente lo acoge como un recurso en las clases, lograrían la adquisición de conocimientos, habilidades, destrezas de una forma creativa, selectivo y profunda; sin embargo la realidad en las instituciones educativas es otra, debido al sobresalto, al afán por cumplir con los planes de áreas establecidas en las instituciones, impidiendo que los profesores puedan dedicarse a lo más importante que es facilitar el aprendizaje y enriquecer así su quehacer pedagógico. La didáctica lúdica como mediación en el aprendizaje significativo, posee una importante función socializadora e integradora que permite un ambiente social, conocer a otros y experimentar conductas en esta interacción.

Después de muchas observaciones apuntamos a que en las instituciones se podría obtener muy buenos resultados implementando la didáctica lúdica como mediación en el proceso de aprendizaje en el aula y así disminuir un tanto en los niños y niñas la desmotivación, las manifestaciones de pereza, la deserción escolar y el poco interés de las inasistencia instituciones educativas.

La didáctica lúdica, genera un ambiente atractivo y motivador de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia, la cual es una forma de comunicar, compartir conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el estudiante. Al igual, desarrolla conocimiento y es necesaria una actitud constructivista e investigadora, tanto del docente que busca generar conocimiento adaptado a los estilos de aprendizaje de sus estudiantes, como del estudiante que pretende aprender de forma grata.

Se debe realizar un acercamiento entre la didáctica lúdica y las instituciones educativas con la seguridad de que el resultado se vea visible en el aprendizaje significativo o

por lo menos a mejorar los desempeños o experiencias vitales de los estudiante además posibilita la curiosidad, la experimentación la investigación que llevan al aprendizaje, que ayuda al desarrollo del pensamiento abstracto y nivel interactivo como el desarrollo de la comunicación y el trabajo en equipo, esta potencializa el trabajo cooperativo.

La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimension psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (Jiménez Velez Carlos Alberto, 1997) la lúdica como experiencia cultural

Una actitud lúdica conlleva a curiosear, experimentar, dialogar, reflexionar, a través de la vivencia de distintas experiencias que se puede llegar a la pedagogía lúdica, la cual se presenta como una propuesta didáctica de disfrute y desafío. Como menciona (Dewey 1975) la experiencia es la etapa inicial del pensamiento. En la experiencia pedagógica lúdica el estudiante y el profesor son iguales. El profesor juega con ellos, como otro más, no por, ni para ellos, ni está por encima de la actividad, el paradigma es aprender a aprender en un clima de libertad de puertas abiertas a las propuestas, la lúdica abre un camino para un aprendizaje que mira hacia la alegría del conocer y de la experiencia cotidiana como fuente de ser y aprender, dar paso a los imaginarios para generar nuevas articulaciones de conceptos y por qué no, nuevas realidades que generen nuevos paradigmas.-(Dewey 1975) “El aprender se produce naturalmente” La didáctica lúdica es una oportunidad para que el estudiante protagonista del proceso de aprendizaje se apropie de lo que quiere aprender y el cómo hacer la actividad lúdica de manera creativa, constructiva, abierta a interactuar con el conocimiento, más aún lo lúdico está inserto en la

complejidad de la vida y de su expresión, por tanto, lo lúdico ayuda al aprendizaje particular e integral del ser humano de manera dinámica. En general resulta más grato facilitar el aprendizaje de competencias cognitivas, motivada a buscar conocimientos de interés propios donde pueda reflexionar sobre sus inquietudes y al mismo tiempo compartir o socializar los aprendizajes o conocimientos adquiridos.

Delimitación

Desde la aproximación al tema de estudio, la didáctica lúdica, es una herramienta pedagógica que se implementará en la institución educativa Flowers Hill Bilingual School, con el propósito de orientar, guiar los procesos de planeación de los docentes, transformar las prácticas de aula y facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. A través del programa Todos A Aprender se facilita a los docentes diferentes materiales que permite a los estudiantes manipular y construir conocimientos significativos a través de la experiencia.

En cuanto al tiempo en el que se realizará la investigación, se efectuara durante 6 meses, entre el mes de mayo hasta Noviembre de 2018, ya que en ese tiempo se va recoger las evidencias de la misma, la cual nos va generar resultados propios de nuestra investigación o proyecto de grado.

Ubicación del escenario de esta investigación

San Andrés se encuentra localizado a 80 km de la costa de Nicaragua y a 775 kilómetros al noroeste de la costa de Colombia. Los 26 km² de superficie la convierten en la isla más grande del archipiélago. Providencia, la isla que le sigue en tamaño, se encuentra a 80 km al noreste 4.

Delimitación espacial

La institución Flowers Hill, se encuentra ubicada en el barrio de la Loma, uno de los sectores nativos de la Isla en el sector de Flowers Hill de donde recibe su nombre.

Sus linderos son: Al Este con el barrio Simpson Well, al Oeste con la carretera principal al sur con la tienda el Caracol, al Norte con los predios de Carlos Gallardo. *Bautista Central*: Se encuentra ubicado en el sector urbano comercial de la Isla denominado el Centro, en los predios de la Iglesia que tiene el mismo nombre, Colinda al Norte y al Sur *con el comercio* al Oeste con viviendas familiares y al Este con la carretera Pública.

Terreno: el terreno está ocupado con viviendas urbanas y agricultura, sus características son semi montañoso ya que se encuentra en las laderas de la colina de la loma de la isla, el terreno es escalonado con desnivel de tierra arcillosa.

El terreno en las otras sedes se encuentra ocupado por viviendas familiares y en el centro por el comercio.

Red Vial Accesos: las dos sedes Bautista central y Misión cristiana tienen accesos a la carretera principal, con acceso a San Luis, La Loma y La Carretera Circunvalar.

Áreas Culturales: en el sector del Centro encontramos la casa de la cultura, la biblioteca de CAJASAI, la ludoteca, los estadios de Básquet ball, Soft ball

En esta investigación se llevara a cabo en la Institución Educativa Flowers Hill, bilingual school en los grados de la primaria, ubicada en el sector, de loma (flowers hill) sede Bautista Central.

Capítulo II

Marco Referencial

Estado del arte

Las contribuciones y experiencias de diferentes autores, permiten apreciar muchas e innovadoras estrategias que existen hoy en día, dispuestas a dar soluciones a las problemáticas que enfrenta la educación infantil. Por ello se ha documentado firmemente desde diferentes, tesis, proyectos, autores que hacen referencia sobre el desinterés escolar en el aprendizaje que en definitiva es lo que nos lleva a la búsqueda de solución, logrando enfatizar mediante estas investigaciones posibles soluciones e innovaciones del quehacer pedagógico para lo cual se ha tomado trabajos relacionados con el beneficio de la lúdica en el aprendizaje

A nivel nacional

El trabajo realizado por Villavicencio el 23 de agosto del 2016, por María Inés Vergara Rivera & Leidy Johanna Vergara Rivera, afirmando que la lúdica es una estrategia pedagógica para fortalecer la motivación en los estudiantes de la Institución Educativa Isaac Tacha Niño. Sus aportes fortalecen nuestra investigación ya que apuntan al mejoramiento de los aprendizajes de los estudiantes, a través del uso de estrategias lúdicas que medien, apoyen y enriquezcan el proceso de la enseñanza. Esta investigación se apoya en la teoría de las necesidades sociales de David Mc Clelland y la Teoría de Las Necesidades de Maslow, las cuales hablan de la motivación de las personas y la prioridad de satisfacer sus necesidades y convertirse en personas exitosas en el ambiente en el cual se desenvuelven, en nuestro caso el ambiente escolar. Aporta a nuestro proyecto ya que de igual forma buscamos como generar cambios significativos en nuestros estudiantes, mediante la implementación de la lúdica como una estrategia pedagógica en el aula que ayuda a promover los aprendizajes.

Otra investigación fue hecha en la institución educativa Fátima de Ibagué, en diciembre de 2014, por Liliana Calderón, Sandra Milena Marín Sepúlveda y Nadieshda Eliana Vargas Trujillo, quienes reconocen la lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar. Se basa en una propuesta pedagógica basada en el componente lúdico, como una estrategia fundamental en el proceso de aprendizaje en niños y niñas de edad preescolar. Las teorías manejadas en esta investigación, fundamentan la lúdica como una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del nivel preescolar del centro educativo N° 74 del Barrio Las Flores.

Este proyecto fortalece, aporta a nuestro trabajo, en tanto nos permite comprender la importancia de la lúdica en el proceso del pensamiento lógico matemático, implementar el juego como una forma de recreación que favorezca el desarrollo del pensamiento y el aprendizaje en los estudiantes.

Otra investigación realizada en CEDID, Ciudad Bolívar, el 30 de enero de 2017, por Martha Ruth Cepeda Ramírez, titulado el juego como una estrategia lúdica de aprendizaje, realiza una reflexión sobre los juegos de mesa como elemento lúdico didáctico en el aula de clase; se busca destacar su pertinencia en el mejoramiento de los procesos de atención, concentración, aprendizaje y comportamiento de los estudiantes; destacando su uso como elementos dinamizadores que cambian sus formas de interactuar y apoyan sus procesos de aprendizaje. En esta investigación se afirma que el uso de recursos como los juegos, sirve para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiantes Caballero Azucena, (2010) p.164 El Juego es un recurso invaluable que propicia aprendizajes y posibilita la comunicación, la cooperación y aceptación de las normas, lo que permite la potencialización de los procesos de socialización en el ámbito escolar. Aporta a nuestra investigación, ya que pretendemos utilizar el

juego, la lúdica en el aula como un recurso base para fortalecer los aprendizajes, las habilidades de los estudiantes.

Otro trabajo realizado en la Universidad del Tolima, titulado: La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar, del gimnasio los Arrayanes de la ciudad de Ibagué, realizado por Mora y Rodríguez (2014). El proyecto hace mención al verdadero sentido de la educación, proponiendo que el aprendizaje no solo es de información sino también de experiencias. Por ello, se requiere que el docente desarrolle estrategias que consideren la diversidad infantil, que promuevan agrupamientos de niños, respondiendo a una concepción lúdica, valorando el conflicto socio cognitivo, las interacciones como generadoras de aprendizajes. Aporta a nuestro proyecto porque su objetivo principal se centra en el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes, a darle un sentido a las experiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, valorando la interacción entre docente y estudiantes.

El quinto documento de referencia, reposa en la biblioteca de la Universidad del Tolima, titulado Estrategias pedagógicas en preescolar con énfasis en lúdica, realizado por Morales (2001), donde el juego y la lúdica inciden en las inteligencias múltiples del educando, ayudando a formar niños y niñas creativos, y empleando herramientas enriquecedoras, para motivar al educando a la interacción en el desarrollo del aprendizaje. Desde esta experiencia, sigue siendo de vital importancia la actividad lúdica en el quehacer del docente, siendo potencial creativo de manera natural en cada uno de los niños y se expresa a través de diferentes medios como la música, el teatro, el juego, la creatividad, la danza, la lectura, el arte y la cultura. Sirve de fundamento a este trabajo de investigación, teniendo en cuenta que nuestra intención es concientizar al docente de la efectividad de la implementación de la lúdica en el aula, como un

mediador para potenciar el aprendizaje y las habilidades de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Otra investigación de la Universidad de los Andes, titulado: El juego como estrategia de aprendizaje en el aula por Minera y Torres (2007), el cual afirma que el juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. Por esta razón el juego como lúdica en el aula, sirve para fortalecer los valores, honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia, también proporciona rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, y la atención. Este trabajo enriqueció el proyecto de investigación porque habla del juego, la lúdica como una actividad agradable, que mueve las expectativas de los estudiantes y docentes, fortaleciendo los valores, la interacción entre amigos, entre el grupo, el respeto por las ideas de los demás y favorece el mejoramiento de los aprendizajes.

El trabajo de investigación realizado en la Universidad de Tolima, titulado: La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga, elaborado por Gómez Rodríguez, Molano, Sandra Rodríguez y Calderón (2015). En este trabajo se habla de la importancia de la lúdica como una herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, la adquisición de hábitos y el desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, el desarrollo físico y comunicativo y su contribución a la expansión de necesidades que puede ser utilizadas como principio de aprendizaje significativo. Este trabajo fortalece este proyecto de investigación ya que tiene como objetivo plantear, diseñar estrategias lúdicas para apoyar y generar más espacios

dinámicos, con propuestas pedagógicas donde los estudiantes interactúan con sus pre-saberes y los asimilen a través de los distintos procesos orientados hacia el desarrollo cognitivo, psicológico y socio-afectivo.

En el ámbito internacional, alrededor del tema de la lúdica en el aula, se consideraron como apoyo los trabajos siguientes:

El proyecto de investigación sobre Actividades lúdicas en la enseñanza del juego didáctico, desarrollado por la Universidad Politécnica de Valencia, España (1992), M^a Ángeles Andreu Andrés, Miguel García este documento habla de la amenidad de las clases el cual debe ser el objetivo del docente. A través de buenas estrategias didácticas, desarrollar actividades atractivas y eficaces, para lograr explorar las habilidades de los estudiantes, los cuales ayudan de forma considerable a relajar, desinhibir e incrementar la participación creativa del estudiante. En este proyecto se determina que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros educandos desde su interés, lo cual es sumamente atractivo porque permite innovar la transversalidad de las diferentes áreas de manera didáctica. La lúdica como estrategia convierte los diferentes escenarios en contextos de aprendizaje, promueve tanto la competencia para la enseñanza y el desarrollo, como la calidad de las relaciones interpersonales bajo el supuesto de que ambas habilidades son esenciales para la prevención de la agresividad, fortalece los valores, estimula el conocimiento y el pensamiento reflexivo. Este trabajo enriquece este proyecto de investigación porque reconoce la actividad lúdica como una herramienta pedagógica que promueve las competencias para el proceso de la enseñanza- aprendizaje y el desarrollo de la calidad de las relaciones interpersonales en los estudiantes.

Otro trabajo considerado como antecedente, es desarrollado por Romero, Escorihuela & Ramos (1990) en Venezuela, quienes trabajaron sobre la importancia de la actividad lúdica como

estrategia pedagógica en la educación inicial. El proyecto fue encaminado a docentes del nivel preescolar, su orientación permitió reconocer la necesidad de realizar en el aula estrategias lúdicas novedosas de utilidad para los niños. Mediante este proyecto se logra conseguir resultados, donde las actividades lúdicas, fomentan en los niños un conjunto de valores éticos, morales que se traducen en espontaneidad, socialización e integración. El quehacer del docente es esencial para la cimentación de saberes ya que mediante éste se generan espacios, tiempos, provocando interacciones en situaciones lúdicas que propician diversas experiencias significativas, evidenciando que la implementación de la lúdica ofrece un ambiente educativo positivo contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes. Aporta a nuestro proyecto, sus consideraciones sobre la importancia de la implementación de las actividades lúdicas como una estrategia pedagógica, porque ayuda fomentar un ambiente educativo positivo y contribuye al desarrollo integral de los estudiantes.

Marco Teórico

Teorías de entrada

En atención a los objetivos de este trabajo, se trabajaron fundamentos teóricos provenientes de distintas teorías y enfoques sobre el aprendizaje. Se consideró la Teoría Conductista, porque es el estudio de conductas que se pueden observar y medir. Su teoría está basada en que a un estímulo le sigue una respuesta, siendo éste el resultado de una interacción entre el individuo y su medio. Burrhus F. Skinner, psicólogo estadounidense, es considerado como el padre del condicionamiento operante simple, la terapia cognitiva conductual instrumental, hoy en día análisis experimental de la conducta.

Desde esta teoría psicológica del aprendizaje se explica la modificación del comportamiento o conducta humano en su relación con el medio, a través de estímulos

agradables o desagradables que se presentan, a la vez que otros estímulos a los que se quiere que el individuo desarrolle aversión o agrado. Es decir, que ante un estímulo, se produce una respuesta voluntaria, la cual, puede ser reforzada de manera positiva o negativa provocando que la conducta operante se fortalezca o debilite. Skinner afirma que en el condicionamiento operante se considera a los docentes como moldeadores de la conducta de los estudiantes (Skinner, 1938).

Teoría cognoscitiva

Desde esta teoría se propone elaborar la enseñanza a partir de los conocimientos que tiene el estudiante. Ausubel (1961), psicólogo y pedagogo estadounidense es el precursor del aprendizaje significativo y afirma que la enseñanza es un proceso por el cual se ayuda al estudiante a que siga aumentando y perfeccionando el conocimiento que ya tiene, en vez de imponerle un temario que debe ser memorizado. El conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen. Es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean los mismos, sino porque tienen que ver con estos de un modo que se crea un nuevo significado. La nueva información asimilada hace que los conocimientos previos sean más estables y completos. Por esta razón el aprendizaje significativo con base en los conocimientos previos que tiene el individuo, más los conocimientos nuevos que va adquiriendo estos dos al relacionarse, forman una conexión importante y es así como se forma el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo (García y Arrieta, 2016).

Entre las Teorías del aprendizaje, destaca Montessori, M., educadora, pedagoga, psiquiatra y medico italiana, que basó su teoría en el trabajo con el niño y en la colaboración adulto-niño. Considera a la escuela como un lugar donde la inteligencia y la parte psíquica del

niño se desarrollarán a través de un trabajo libre con material didáctico especializado, y no concibe al maestro como un mero transmisor de conocimientos.

Esta teoría sostiene que el niño necesita estímulos y libertad para aprender, el maestro tiene que dejar que el estudiante exprese sus gustos, sus preferencias y algo más importante aún, hay que dejar que se equivoque y que vuelva a intentarlo. El rol del docente dominante había que cambiarlo y dejar que el estudiante tuviera un papel más activo y dinámico en el proceso de aprendizaje. El aprendizaje debe provocar felicidad y alentar la propia creatividad y capacidad natural de los niños, cada niño marca su propio paso o velocidad para aprender y esos tiempos hay que respetarlos (Montessori, 1924).

Desde el enfoque constructivista, se entiende el aprendizaje como una actividad personal enmarcada en contextos funcionales, significativos y auténticos. Vygotsky Lev psicólogo ruso, es su precursor; su teoría se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla. El aprendizaje se asume la interacción social como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo y el contexto ocupa un lugar central. Vygotsky introduce el concepto de zona de desarrollo próximo, que se instala entre la zona de desarrollo real, que es la capacidad de resolver independientemente un problema, y la zona de desarrollo potencial es lo que el sujeto puede resolver con la ayuda de otro. Es en la zona de desarrollo próximo (ZDP) donde el docente debe intervenir para generar desarrollo en los estudiantes. Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan, el aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño.

Esta teoría se refiere a cómo el ser humano ya trae consigo un código genético o línea natural del desarrollo, también llamado código cerrado, la cual está en función del aprendizaje en el momento en que el individuo interactúa con el medio. Su teoría toma en cuenta la interacción sociocultural donde influyen mediadores que guían al niño a desarrollar sus capacidades cognitivas.

Teoría sobre la didáctica y la metodología del juego

Ovidio Decroly fue médico, psicólogo y pedagogo belga, fue el precursor de la renovación de la enseñanza en educación infantil y de los niños con diversidad funcional mediante dichos juegos. Las manipulaciones al realizar los juegos, desarrollan en los niños los esquemas de pensamiento simbólico, favorecen la enseñanza activa y promueven el interés. Afirma que el ambiente de clase debe estar constituido por una gran cantidad de material diverso, la mayoría fruto del coleccionismo del niño, el cual se utilizara para jugar, es decir para observar, asociar y expresar. Para este autor el juego es una representación simbólica de la realidad. El niño en el juego vive una realidad y se entrena en ella; por lo tanto, abstrae, razona, se prepara para vivir, se recrea y disfruta del juego. Decroly une en el aula trabajo y juego, considerándola como la mejor combinación para aprender.

Marco legal

La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encaminarse encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento Yturralde Tagle Ernesto 2010. En cuanto a la lúdica la ley nacional de educación (ley 115 del 1997, Artículos 12 y 13) donde decreta la ejecución de proyectos lúdicos pedagógicos en los Establecimientos Educativos que benefician, promuevan el desarrollo integral, todas las

dimensiones biológicas cognoscitivas, psicomotriz, socio- afectivo y espiritual a través de experiencias socialización pedagógica y recreativa y teniendo en cuenta sus talentos, características étnicas, culturales, lingüísticas y ambientales.

También se menciona unas directivas las cuales, los docentes de los establecimientos educativos deben tener en cuenta para elaborar y realizar sus planes de aula o proyectos con la intención de suplir todas las necesidades de los niños y niñas dando prioridad al desarrollo íntegro (MEN, 1997).

(Declaración de los derechos del niño aprobada por la ONU y la asamblea general de las naciones unidas mediante la resolución 1386 en la cual reconocen la necesidad de cuidar , proteger a los niños en su infancia con el fin de que puedan crecer feliz.

Decreta en el principio 7 que los niños y niñas tienen derecho a la formación académica integral y gratuita en los niveles o etapas elementales favoreciendo así todas sus dimensiones como ser humano integro promoviendo su interés y disfrute por los juegos recreativos orientados hacia la construcción de aprendizajes y el desarrollo integral ONU declaración de los derechos del niño (1959).

Según el decreto 2247 del 11 de septiembre del 1997:

Artículo 12. El currículo del nivel preescolar se concibe como un proyecto permanente de construcción e investigación pedagógica, que integra los objetivos establecidos por el artículo 16 de la Ley 115 de 1994 y debe permitir continuidad y articulación con los procesos y estrategias pedagógicas de la educación básica. Los procesos curriculares se desarrollan mediante la ejecución de proyectos lúdico pedagógicos y actividades que tengan en cuenta la integración de las dimensiones del desarrollo humano: corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética, actitudinal y valorativa; los ritmos de aprendizaje; las necesidades de aquellos menores

con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales, y las características étnicas, culturales, lingüísticas y ambientales de cada región y comunidad.

Artículo 13. Para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdico- pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender las siguientes directrices: 1. La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico, y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos. 2. La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología. 3. La creación de situaciones que fomenten en el educando el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima y autonomía la expresión de sentimientos y emociones, y la construcción y reafirmación de valores. 4. La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones.

De los derechos sociales, Económicos y Culturales

Declaración de los derechos del niño

Principio 7

El niño tiene derecho a recibir educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su

sentido de responsabilidad moral y social, y llegar a ser un miembro útil de la sociedad. El interés súper del niño debe ser el principio rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres.

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho Constitución política de Colombia (C.P.C, 1991).

Conceptualizaciones

Las expresiones lúdicas no solamente han beneficiado al hombre en su historia, si bien, otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba, buscaba el goce, el placer, la creatividad, la atención; testimonios gráficos referentes a las actividades lúdicas aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias, en sus representaciones escatológicas los egipcios se mostraban pasando el tiempo disfrutando de la música, la lírica, el baile, y el juego. En efecto estas artes son propias de un mundo, un pasado, una historia, una naturaleza en el cual la lúdica ya tenía un fin que, para alentar el alma, disfrute del ser, actividades especiales en momentos especiales con fines propios tanto para el artista como del espectador. Los estudios han demostrado que la didáctica - lúdica incluye pensamientos creativos, soluciones de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, apaciguar los problemas disciplinarios, enriquece la autoestima, habilidad para uso el de las herramientas y elementos que se desarrollan en el lenguaje. Esta a su vez es una actividad clave para la formación del hombre en relación con los demás, con la naturaleza, consigo mismo en la medida en que le propicia un equilibrio estético, moral entre su interioridad y el medio con el que interactúa.

Y es así como el juego prefigura la vida, de cierta forma la vida es un juego y es en el juego de la vida donde el hombre se prueba a sí mismo, el ejercicio de la función lúdica se torna un factor muy importante para que el niño aprenda a producir, a respetar, a aplicar las reglas de juego,

Es así que la actividad didáctica -lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros estudiantes hacia un aprendizaje específico, encontramos beneficios en las actividades de didáctica -lúdica ya que mediante ella, el niño adquiere conocimiento, conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales y segmentales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para el docente reconocer en el niño en sus diferentes etapas del desarrollo (Gómez, Molano y Rodríguez, 2015: p 12).

La lúdica en el aprendizaje para formar y transformar Yturalde Tagle Ernesto, 2010, conferencista y facilitador precursor de procesos de aprendizajes significativos utilizando la metodología del aprendizaje experiencial en entornos lúdicos. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Teorías del juego como anticipación funcional

Sobre Teoría de los juegos, para Gross, Karl (1902) el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñara cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Según Gross el juego es una práctica que apoya mucho los procesos de aprendizaje ya que esta aumenta la parte creativa del niño y va experimentando diversidad de conceptos a través de la misma, mejorando así sus habilidades y destrezas.

La lúdica es una estrategia pedagógica del aula, como parte de herramientas del saber puede generar actividades de aprendizaje llevando los aprendizajes a niveles muy altos, una muestra más de elementos con las que cuenta el docente para que se desarrollen los aprendizajes y de esta forma dar indicios de cómo y hacia dónde apunta el saber en su construcción.

En este sentido, es importante indagar en el saber generado por los estudiantes y que puede de alguna forma ser evidenciado en sus trabajos de grado. Desde los cuales se puede observar y trabajar la conceptualización, el manejo práctico de la palabra lúdica, buscando de esta forma la apropiación de un saber y/o información que nos permita generar conocimiento y continuar consolidando a la escuela como centro de reproducción de cultura y producción del saber. En lo epistemológico lo que se pretende asumir cuando se abraza a la lúdica es el de un bien-estar, un apostar, un jugar por la búsqueda de creatividad y gratuidad en la indagación científica, un enfoque para la educación que busca mejorar la enseñanza- aprendizaje que

integre la formación individual y la cooperativa o de grupo, con el encuentro individual y la articulación colectiva en pro de lo vital y que fortalezca el quehacer académico en un conocimiento dinámico, práctico, evolutivo.

De acuerdo a lo anterior podemos decir y afirmar que la lúdica va de la mano con el juego ya estas abarcan una posición de fortalecer al estudiante en sus conocimientos propios ya que se enmarca las fases de aprendizaje, tocar sentir, palpar y a su vez poder experimentar o evidenciar lo aprendido.

Didáctica: formas o maneras de orientar el proceso de enseñanza.

La didáctica es la rama de la pedagogía que se ocupa de orientar la acción educadora y los recursos que ha de aplicar el educador para estimular positivamente el aprendizaje y la formación integral y armónica de los estudiantes.

Según Sarrañana, (1998), la Didáctica, es la forma más eficiente que tiene el docente de llegar al estudiante utilizando más herramientas de trabajo y fortaleciendo los conocimientos vagos para así llegar a adquirir conocimientos prácticos. Para Nerici (1985), es el proceso continuo que se debe tener, como parte integral del proceso educativo, que implica a todos los educadores y que debe de llegar a todas las personas, en todos sus aspectos y durante todo el ciclo vital, este proceso de ayuda técnica y humana, dirigido al individuo para que alcance autonomía personal y madurez social. Se vale de recursos y de técnicas específicas, esta labor fundamental es realizada por un orientador.

Según lo anteriormente en este concepto va en el camino correcto ya que esta profesa el trabajo tan especial de nuestros docentes, ya que ellos son el pilar de este proceso educativo, formando, fortaleciendo con las herramientas y estrategias didácticas al estudiante.

Sobre fundamentos conceptuales sobre el Juego, se le considera que es un detonador de aprendizajes, el cual puede implementarse en todas las diferentes etapas del desarrollo humano, contribuyendo al desarrollo de sus habilidades y competencias. El mundo evoluciona y la educación con él, y por eso se debe aprovechar esta estrategia del juego que nos permitirá estimular, potenciar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

El juego es una actividad inherente al niño y muy importante para su desarrollo integral. Según la ley 115 de 1994, artículo 11 numeral “c”, artículo 12 y 13; en los cuales se reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando, mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar. “El juego es el disfraz del aprendizaje, un disfraz libre, divertido y transparente que no pretende ocultar nada, más bien enseñar todo” (Yturalde, 2010, s/p).

Sobre la conceptualización de Recrear, se asume que significa crear una cosa, a partir de otra existente, la teoría del desarrollo cognitivo de (Fritz Piaget 1896-1934).

Según Erikson (1994), en esta etapa entre los cinco y los siete años existen las fases de la laboriosidad v/s inferioridad. El niño comienza a pasar periodos cada vez más prolongados fuera del hogar y da mayor importancia al medio escolar, surge el sentido de ser competente en el juego. Los deportes competitivos y el rendimiento escolar son cruciales en la consolidación de un sentido de ser competente; en la medida que el niño rinde bien y se relaciona adecuadamente con sus pares, cuando esto no sucede surge el sentimiento de inferioridad o de incompetencia con

esta opinión, me doy cuenta que muchas veces no conocemos a nuestros estudiante, y pretendemos sacar conclusión de que le pasa a nuestros chicos.

Cuando les gusta una asignatura más que otra, esto sucede porque seguramente la motivación y la dinámica de la clase, es diferente más amena, moderna, con cosas nuevas, o el docente simple y sencillamente sabe cómo enfocar este trabajo, a partir de varias actividades. Esta etapa es importante porque cada uno va conociendo quién es y cómo es que le gusta y qué no.

Es por esa razón hay que promover más el aprovechamiento del tiempo libre, para un aprendizaje de uso constructivo, que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento personal y del disfrute de la vida, en forma individual o colectiva. Tiene como funciones básicas: el descanso, la diversión, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal, la liberación en las actividades monótonas y la recuperación psicobiológica y psicológica Erikson (1971) “teoría psicosocial, los estadios psicosociales” infancia y Juventud (1971), Identidad, Juventud y Crisis (1987), Un Modo de ver Las Cosas (1994) y el Ciclo Completo de la vida (1998).

Mediación

En cuanto a la conceptualización de la mediación, se asume, de acuerdo con Ausubel (1961), que la historia pasada de los participantes es importante, sólo en relación con el presente, o como base para predecir necesidades, intenciones, habilidades y reacciones futuras a las decisiones. Es además la intervención de una persona u organismo en una decisión o en un enfrentamiento entre dos partes para encontrar una solución. De acuerdo con este autor, el aprendizaje debe ser significativo y no sólo en la **adquisición** de conocimientos.

Ausubel (1961), como precursor del aprendizaje significativo afirma que es un proceso que presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el acto de aprender, es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como el material que el aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra (p. 1) debe colocar comillas.

Otro fundamento teórico asumido en este trabajo es el aportado por la Teoría del aprendizaje social cognoscitivo, cuyo precursor es Bandura (1977), según el cual los niños aprenden en un contexto social por observación e imitación de modelos.

Por otra parte, se consideraron los aportes de la Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1896-1934), quien niega la existencia de conocimientos innatos. El organismo construye el conocimiento a partir de la interacción con el medio. El organismo que intenta conocer la realidad, no la copia, sino que selecciona información, la interpreta, la organiza en base a su esquematismo cognitivo. La construcción del conocimiento no se realiza a partir del mecanismo de la asociación, sino de los mecanismos de asimilación y acomodación. La información se integra en los esquemas de conocimientos que ya ha construido el y, a la vez, estos esquemas se “movilizan”, se modifican, experimentan un proceso de acomodación o reajuste.

De acuerdo con este enfoque teórico, el aprendizaje es un proceso que ayuda al estudiante a reflexionar sobre sus ideas, con el fin de modificarlas si es necesario. La autorreflexión y el diálogo deben ser constantes entre el docente y los estudiantes. En este sentido, el objetivo de la educación es crear las situaciones óptimas para que se dé el diálogo y la comunicación.

Todas las personas que participan tienen derecho a expresar y defender sus opiniones, a reflexionar y a argumentar sus experiencias y a construir nuevos significados; éstos pueden ser

modificados y enriquecidos estableciendo conexiones y relaciones. El aprendizaje es funcional cuando hay comprensión de los contenidos aprendidos significativamente y el estudiante es capaz de utilizarlo en situaciones concretas; esta utilización se hace extensiva a la posibilidad de usar lo aprendido, para abordar nuevas situaciones y efectuar nuevos aprendizajes; esto quiere decir, que los aprendizajes han sido integrados a la estructura cognitiva del estudiante que aprende, asegurando así su memoria comprensiva.

Capítulo III

Marco Metodológico

El marco metodológico es el conjunto de acciones que, a través de procedimientos específicos incluyen las técnicas de observación y recolección de datos, determinando la manera como se va a realizar el estudio, los pasos para realizarlo y su método, Al respecto Hernández y otros (2006:55) definen que “la metodología del proyecto incluye el tipo o los tipos de investigación, las técnicas y los instrumentos que serán utilizados para llevar a cabo la investigación”.

En esta investigación se estudió cómo promover la didáctica lúdica como una mediación o forma de potenciar el proceso de aprendizaje significativo en los estudiantes, investiga la importancia de establecer una pauta para ejecutar, desarrollar unas clases pedagógicas integrando la lúdica y se recolectaron datos o información a través de técnicas e instrumentos que permiten verificar la efectividad de la didáctica lúdica como una mediación para transformar el aprendizaje de los estudiantes del grado de tercero

Tipos de Investigación

Esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo y cualitativo el cual para Hernández Sampieri (2006:26) es determinante, ya que a partir de estos enfoques se emplean las metodologías apropiadas y se busca alcanzar las pertinentes comprobaciones recomendaciones y conclusiones de un fenómeno particular.

La investigación de enfoque cuantitativa se caracteriza por privilegiar el ámbito estadístico, el dato como esencial sustancial de su argumentación. Se fundamenta en analizar una realidad objetiva a partir de mediciones numéricas y análisis estadístico para determinar

predicciones o patrones de comportamiento del fenómeno o problema planteado, este método contribuyó a la especificación y delimitación de la asociación de datos soportados en números.

La encuesta: “técnica o método de investigación cuantitativa capaz de dar respuestas a problemas tanto en términos descriptivos como de relación de variables, tras la recogida de información sistemática, que asegure el rigor de la información obtenida” (Buendía y otros 1998, p.120) permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz. Es usado en el proceso de investigación con el fin de verificar el uso de la didáctica lúdica dentro del aula de clase.

Estadística: según Daniel (2002) es una ciencia exacta cuyo objetivo fundamental es el estudio de diversas formas de comportamiento de la sociedad, para lo cual se fundamenta en el uso de diversos métodos y procedimientos matemáticamente demostrables de manera formal y rigurosa. esta técnica es implementada durante el proceso de investigación, ya que permite describir y determinar las características de los datos o fenómenos recolectados.

De igual forma está basada en una investigación descriptiva por qué se hace necesario describir, registrar, analizar e interpretar los datos recolectados durante el proceso de investigación para estudiar la importancia del uso de la didáctica lúdica en el desarrollo de las clases.

La investigación de enfoque cualitativo se caracteriza por estudiar la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando interpretar los fenómenos de acuerdo a los significados que tienen para las personas implicadas, implica la utilización de una gran variedad de materiales que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas. Rodríguez (1996:32) da cuenta de la credibilidad de la comunicación y observan al individuo, el producto u objeto de la investigación, este método contribuyó al proceso de la

implementación de técnicas como la observación comportamientos o situaciones que permitieron el análisis de significados y la categorización de información.

Observación: es el proceso de mirar detenidamente en sentido amplio el experimento, someter la conducta de algunas cosas o condiciones manipuladas de acuerdo a ciertos principios para llevar a cabo la observación (Pardinas 2005:89). Es usada durante el proceso de investigación con el fin de recolectar y verificar información pertinente sobre la implementación de la lúdica en el aula de clase.

Análisis de significados: es un proceso dinámico y creativo que se alimenta fundamentalmente, de la experiencia directa de los investigadores en los escenarios, busca identificar, conocer y describir el tipo de componentes presentes o asociados a determinada unidad de información, la cual es ordenada y sintetizada para la comprensión de su significado, a partir de datos generados en un proceso de recolección y/o construcción de información. (Hernández, 1998:293)

Categorización: en las tesis de enfoque cualitativo los datos se deben categorizar y decodificar para luego proceder a su interpretación, la intención de este es generar conocimiento profundo y sistémico de un determinado problema de investigación, hace posible clasificar conceptualmente las unidades que son cubiertas por un mismo tópico. Rodríguez (1996) durante el proceso se hace uso de esta técnica con el propósito de interpretar la información o datos recolectados y privilegiar la información pertinente.

Diseño de investigación

El diseño de la investigación según Arias (2006:87) “es la estrategia general que adopta el investigador para responder al problema planteado”. En atención a esto, la presente investigación es un diseño de campo descriptivo propositivo ya que las técnicas e instrumentos

utilizadas nos permitieron recolectar datos donde sucedieron directamente los hechos que en el presente trabajo se obtuvieron en la Institución Educativa Flowers Hill Bilingual sede escuela Bautista Central.

Los datos de interés son recogidos en forma directa de la realidad, se obtuvieron de datos primarios, es decir, del contacto directo del hecho que se pretendía abordar, la implementación de la didáctica lúdica en el aula de clase, la transformación del proceso de aprendizaje significativo de los estudiantes y su desarrollo integro como persona. En una investigación de campo descriptiva propositiva también se utilizan datos secundarios, sobre todo los provenientes de fuentes bibliográficas, a partir de las cuales se elabora el marco teórico. No obstante, son los datos primarios obtenidos a través de este diseño los esenciales para el logro de los objetivos y la solución del problema planteado.

Este diseño sirvió para verificar el proceso de la implementación de la didáctica lúdica dentro del aula como una mediación efectiva para mejorar, transformar los procesos de aprendizaje significativo, se trabajó en el ambiente natural donde se presentó la necesidad de implementar esta propuesta pedagógica que abarco el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños del tercer grado.

Población y muestra

La población es un conjunto de elementos sometidos a un estudio estadístico; así lo concibe Sabino (2004:17), quien la define como “el conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan a los elementos o unidades a las cuales se refiere la investigación”.

La población objeto de estudio estuvo conformada por 28 estudiantes de tercer grado de la institución educativa Flowers Hill Bilingual School sede Bautista Central, se trabajó con el 100% de la población ya que fue de fácil acceso a las investigadoras. Al respecto, Arias

(2006:41), “señala que si la población, por el número de unidades que la conforman, resulta accesible en su totalidad no será necesario extraer una muestra. En consecuencia, se puede investigar y u obtener datos de toda la población”.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

La selección de técnicas e instrumentos de recolección de datos es de gran importancia dentro de la investigación, según Sierra (2003:50) “Las técnicas son las que permiten obtener información de fuentes primarios y secundarios. Entre las técnicas más utilizadas por los investigadores se pueden citar las encuestas, la observación, la entrevista, el análisis de contenidos y el análisis de documentos”.

En la presente investigación se seleccionó como técnica la encuesta, que según Palella y Martins (2010:123) es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones le interesa al investigador.

A través de la encuesta se puede conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de varias personas en relación a un tema específico. Así mismo como instrumento de recolección de los datos se utilizó un cuestionario de preguntas cerradas (Arias, 2006) que son aquellas que establecen previamente las opciones de respuesta que puede elegir el encuestado. Estas se clasifican en dicotómicas cuando se ofrecen solo dos opciones de respuestas; y de selección simple, cuando se ofrecen varias respuestas, pero solo se puede escoger una. En este caso el cuestionario estuvo conformado por preguntas simples con varias opciones, pero solo se escoge una.

Otra técnica utilizada en esta investigación es la observación, la cual es una estrategia fundamental puesto que cuando se desarrolla o se pone en práctica correctamente, se convierten

un riguroso proceso o método de investigación que permite descubrir nuevos datos, ayuda descubrir determinadas situaciones o fenómenos de carácter cuantitativo como cualitativo.

A través de la observación se registra y apunta aquellas interacciones de los miembros del grupo que le resultan más significativos y curiosas. el investigador se integra en el medio ambiente del grupo objeto de su estudio y participa como uno más en las prácticas y rutinas.

Como instrumento de recolección de datos se utilizó una lista de cotejo la cual es un listado de características, aspectos, cualidades etc. se centra en registrar la aparición o no de una conducta durante el periodo de observación. Según el artículo 4777 Es un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones, se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas sí, no; lo logra o no lo logra. Su propósito es realizar un análisis secuencial de tareas, según el orden en que debe aparecer el comportamiento, debe contener aquellos conocimientos, procedimientos y actitudes que el estudiante debe desarrollar.

Validez

Se refiere al grado en que un instrumento de recolección de datos mide, lo que pretende medir señala que la validez, se determina antes de aplicar el instrumento (Hernández y otros, 2000),

Los instrumentos de medición con un alto nivel cumplen satisfactoriamente condiciones técnicas como validez y confiabilidad, por ello estos instrumentos son estandarizados, tipificados o normalizados. El procedimiento que se utiliza se denomina juicio de expertos con la aplicabilidad del Coeficiente de Proporción de Rango (CPR).

Tabla 1.

Operacionalización de la metodología

Categoría teórica (Definición nominal)	Categoría teórica (Definición conceptual)	Dimensiones de análisis asociadas a cada categoría	Definición operacional	Indicadores/Propiedades	Unidades teóricas (conceptos) asociados a cada dimensión y a cada categoría.
La didáctica ludica como estrategia de aprendizaje.	Motta (2002): el juego es una manifestación externa del impulso lúdico.	Didáctica Lúdica	Se recolectara Información de esta dimensión a través de la implementación de actividades lúdica específicas.	Actividades creativas. Interacciones. Materiales manipulativos.	Lúdica: se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción.
Aprendizaje Significativo	Jean William Piaget (1896-1934) Aprendizaje significativo: el organismo construye el conocimiento a partir de la interacción con el medio.	Dimensión Aprendizajes significativos	•se recolectará información de esta categoría a través de la implementación de rubricas, auto evaluación, evaluación formativa	•Enseñanza de juegos específicos que promuevan aprendizaje. • Enseñanza de el buen uso de los materiales concretos • Estrategias didácticas para fortalecer el aprendizaje.	Aprendizaje significativo: Es aquel proceso mediante el cual, el individuo realiza una meta cognición: aprender a aprender a partir de sus conocimientos previos y de los adquiridos recientemente logra una integración y aprende mejor.

Nota: elaboración propia.

En la tabla que sigue se presenta el cronograma de recolección de la información.

Tabla 2.

Cronograma de aplicación.

Institución educativa	Fecha	Disciplinas Primaria	actividad
<i>Sede bautista central</i>	<i>16-05-2018</i>	<i>matemáticas</i>	<i>Observación de actividades</i>
<i>Sede bautista central</i>	<i>23-05-2018</i>	<i>Lenguaje</i>	<i>Observación de actividades</i>
<i>Sede bautista central</i>	<i>06-06-2018</i>	<i>Matemática</i>	<i>Observación de actividades</i>

<i>Sede bautista central</i>	<i>07-06-2018</i>	<i>Lenguaje</i>	<i>Observación de actividades</i>
<i>Sede bautista central</i>	<i>09-08-2018</i>	<i>matemáticas</i>	<i>Observación de actividades</i>
<i>Sede bautista central</i>	<i>12-09-2018</i>	<i>Lenguaje</i>	<i>Observación de actividades</i>
<i>Sede bautista central</i>	<i>01-10-2018</i>	<i>Todas</i>	<i>Encuesta a docente</i>
<i>Sede bautista central</i>	<i>03-10-2018</i>	<i>matemáticas</i>	<i>Trabajo de campo</i>
<i>Sede bautista central</i>	<i>11-10-2018</i>	<i>Lenguaje</i>	<i>Planeación de la actividad</i>
<i>Sede bautista central</i>	<i>20- 11-2018</i>	<i>matemáticas</i>	<i>Realización de una clase de con la didáctica lúdica</i>
<i>Sede bautista central</i>	<i>20-11-2018</i>	<i>Lenguaje</i>	<i>Realización de una clase de con la didáctica lúdica</i>

Nota: elaboración propia.

Capítulo IV

La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo.

En esta capítulo se presenta el análisis de la información, en una primera parte están los resultados de la encuesta y en la segunda la interpretación cualitativa.

Análisis e interpretación de la Información

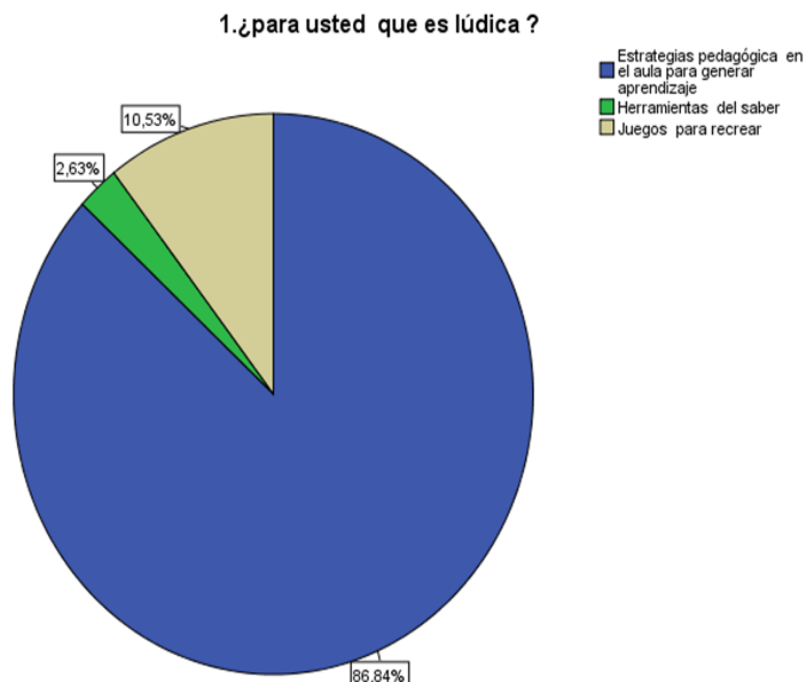


Figura 2. ¿Para usted qué es lúdica? Nota: elaboración propia.

De los 39 docente de la institución Educativa Flowers Hill Bilingual School que fueron encuestados, se evidencia que el 86,84% de los docentes saben cuál es el uso de la lúdica, lo cual hace referencia a que la mayoría conoce y lo debe saber cuáles su aplicación.

El 10,53% afirma que es una herramienta del saber

El 2,63% piensa que es un juego para recrear a nuestros estudiantes

Esto nos muestra que la mayoría de los docentes son más expertos en el tema pero les falta esa dedicación para crear más actividades que generen esta práctica didáctica, esto nos dice que los docentes aun q tienen el conocimiento y las capacidades no están llevando a sus estudiantes a adquirir los aprendizaje como debe ser ya que la motivación no es la apropiada y se pierde el interés de los estudiantes.

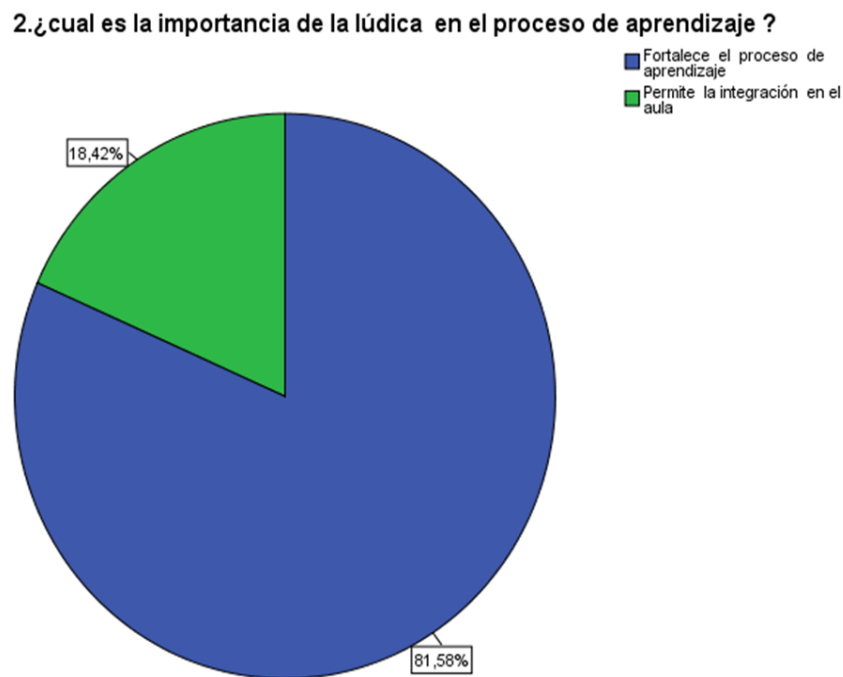


Figura 3. Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje. Nota: elaboración propia.

El 81,58% de los docentes reconocen la importancia de la didáctica lúdica en el proceso de aprendizaje, ya que este enriquece, fortalece el desarrollo de las clases. La lúdica en manos de los docentes debe ser una poderosa herramienta pedagógica, que permite a los estudiantes disfrutar, fortalecer su aprendizaje en su propio ambiente y a la vez el docente logra alcanzar los objetivos propuestos. A pesar de que la mayoría de los docentes reconocen la importancia de implementar la didáctica lúdica en el aula, muchas veces no es tomada en cuenta en las planeaciones de clase debido al sobre asalto por terminar los temas planeados para cada periodo.

El 18,42% de los docentes coinciden en que la didáctica lúdica solo sirve para fortalecer la integración en el aula, ósea que la lúdica es una herramienta que potencia la relación entre los individuos o estudiantes y no ayuda a mejorar las habilidades de los niños y niñas dentro del aula.

Aquellos docentes que no le dan importancia a la implementación de la didáctica lúdica en el aula se sugiere acompañar, trabajar con ellos con el fin de hacer planeaciones en conjunto donde se demuestre la efectividad de la didáctica lúdica en el desarrollo de las clases.



Figura 4. Concepción de Lúdica. Nota: elaboración propia.

Análisis: se hace la encuesta a 39 docente se la institución Flowers Hill Bilingual School en donde el 60,53% de las docentes utiliza a veces las lúdica en sus clases como un recurso ya que según se dedican más a alcanzar los logros propuestos.

El 36,84% siempre lo utilizan y les da resultado ya que estas clases son más dinámicas y entrelazan las ideas de lo que necesita el docente y hacia dónde quiere llegar.

El 2,63% no lo utiliza porque no tienen las clases organizadas y por ello se enfocan en solo trabajar las actividades específicas

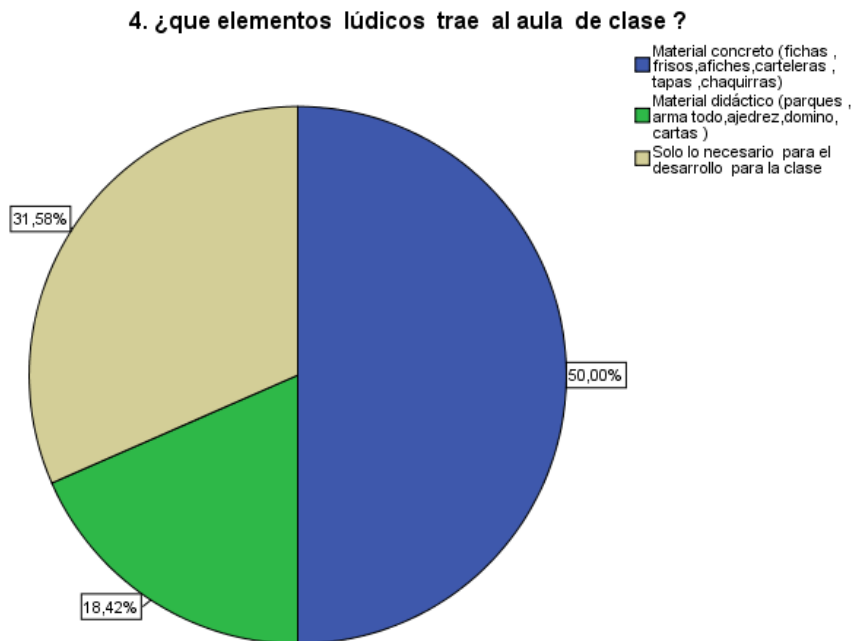


Figura 5. ¿Qué elementos lúdicos trae el aula de clase?. Nota: elaboración propia.

Análisis: El 50,00% de los docentes afirman que para desarrollar sus clases tienen en cuenta llevar al aula materiales didácticos, concretos como fichas, afiches, frisos, carteleras, tapas, chaquiras etc. Estos materiales si son usados correctamente en los procesos de aprendizaje potencian o desarrollan las habilidades y/o competencias básicas de los estudiantes.

El 31,58% de docentes afirman que solo llevan lo necesario para desarrollar las clases. Este grupo de docentes se conforman únicamente con planear la clase, impartir o explicarlo, escribir al tablero, uso de textos, responder a los estudiantes etc. No se apoyan en materiales concretos, didácticos lúdicos para el fortalecimiento de las habilidades o aprendizajes de los estudiantes.

El 18,42% de docentes coinciden en que utilizan en el desarrollo de las clases materiales didácticos como el parque, arma todo, ajedrez, dominó, cartas etc. para potenciar el aprendizaje de sus estudiantes.

Los materiales didácticos son empleados por los docentes en la planeación de sus clases como un vehículo para transmitir un conocimiento, son implementados para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Lista de cotejo

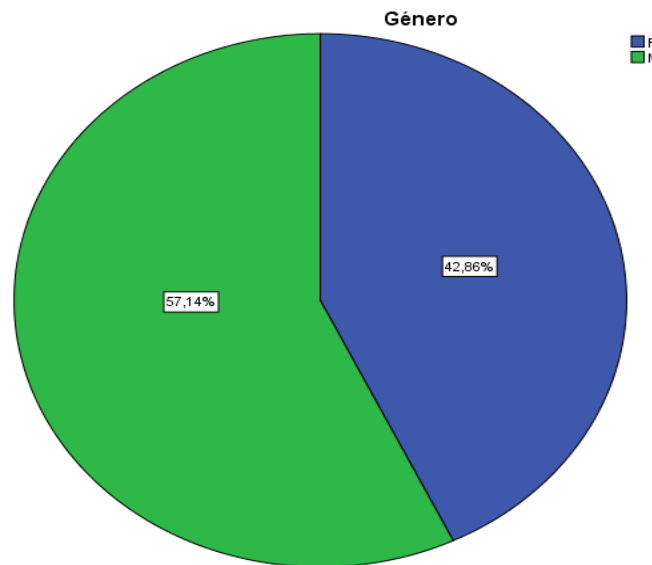


Figura 6. Género. Nota: elaboración propia.

Análisis: la prueba fue realizado a los 28 estudiantes del grado primaria de la sede bautista central el 57:14% es masculino y el 42,86 % es femenino.

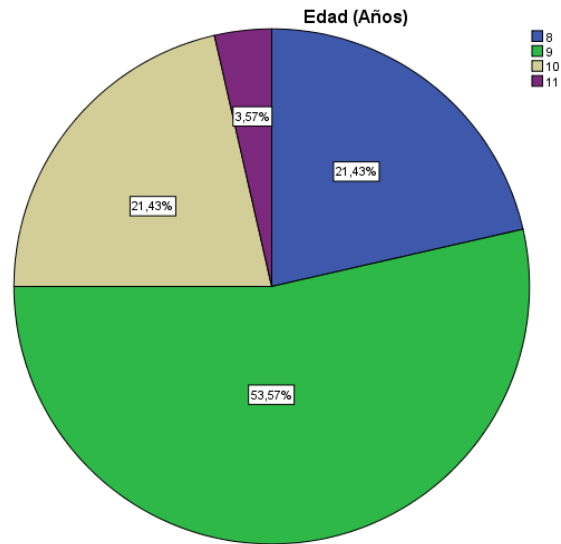


Figura 7 Edad (Años). Nota: elaboración propia.

Análisis: según este resultado hecha a los 28 estudiantes del grado 3 de primaria de la sede bautista central el 53,57 % tienen 9 años .el 21,43% tiene 8 años, el 3,57% tiene 11 años y el 21,43% tiene 10 esto nos muestra que la madurez de los estudiantes del grado de tercero es pertinente para el proceso y aplicación de esta prueba.

Lista de cotejo sobre lenguaje.

La información recolectada a través de la lista de cotejo se presenta en forma gráfica y su posterior análisis.

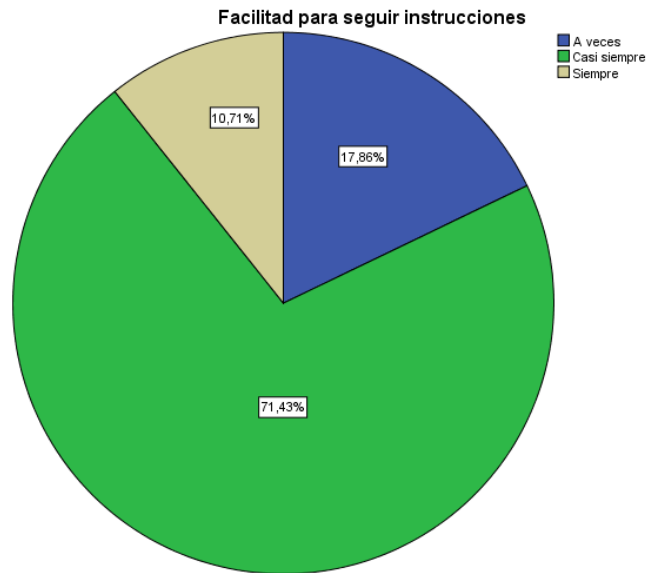


Figura 8. Facilidad para seguir instrucciones. Nota: elaboración propia.

Análisis: A través del resultado del ítem se evidencia que de 28 estudiantes del grado tercero de la escuela Bautista Central el 71,43% casi siempre tiene la facilidad para acatar, seguir instrucciones sencillas, el 17,86% de los estudiantes presentan dificultad a veces de seguir instrucciones y el 10,71% tiene facilidad para seguir, transmitir instrucciones sencillas.

Es importante tener en cuenta que los estudiantes que no tienen la habilidad de seguir instrucciones se les dificulta comprender y procesar una información dada. Los docentes deben dejar la forma imperativa de dar instrucciones y buscar nuevas formas de conectar, enlazar, motivar a los estudiantes a las clases planeadas. Garrido (1999) y González (2000)

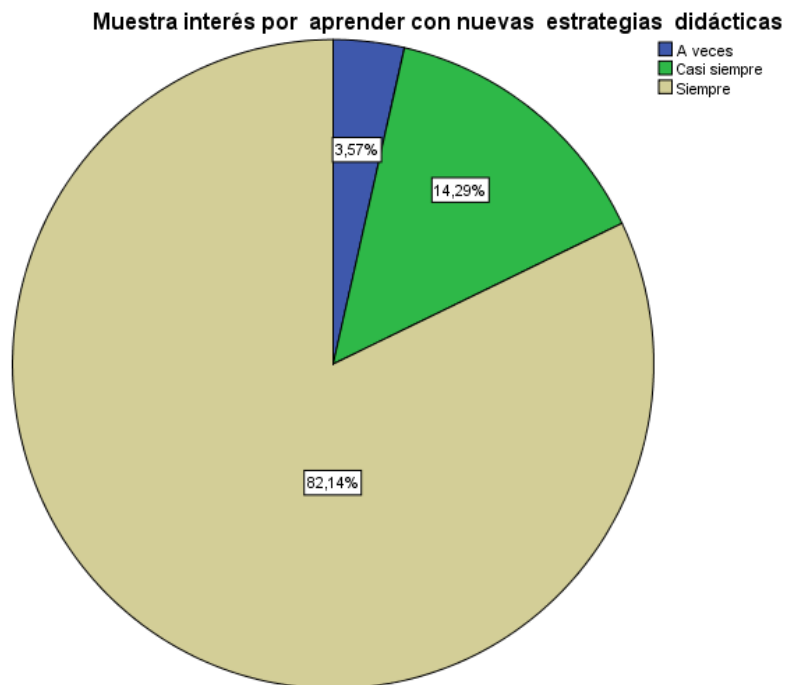


Figura 9. Muestra interés por aprender con nuevas estrategias didácticas. Nota: elaboración propia.

Análisis: A través de los resultados de este ítem se evidencia que de un total de 28 estudiantes del grado tercero de la escuela Bautista central el 82,14% siempre muestra interés por aprender con nuevas estrategias didácticas, el 14,29% casi siempre muestra interés por aprender con nuevas estrategias didácticas, el 3,57% a veces muestra interés por aprender con nuevas estrategias didácticas dentro del aula de clase.

Es importante planear las clases, integrando nuevas formas, estrategias didácticas que conlleva al estudiante a disfrutar de la clase, lo ayuden a apropiarse y construir nuevos conocimientos.



Figura 10. Recupera información explícita del texto. Nota: elaboración propia.

Análisis: A través de los resultados de este ítem se evidencia que de un total de 28 estudiantes del grado tercero de la escuela Bautista Central el 64,29% casi siempre recuperan información explícita de un texto dado, el 35,71% siempre recuperan información explícita al trabajar un texto.

Extraer información explícita o ideas que el autor transmite de forma clara y directa se refiere a la comprensión literal de una información, los estudiantes que no han desarrollado esta habilidad se debe trabajar estrategias que les permita potenciar y/o mejorar esta competencia.



Figura 11. Interactúa de forma sana positiva con su trabajo. Nota: elaboración propia.

Análisis: A través de los resultados de este ítem se evidencia que de un total de 28 estudiantes del grado tercero de la escuela Bautista central el 75,00% siempre interactúan de forma sana y positiva con su grupo de trabajo durante el desarrollo de la actividad en el aula de clase, el 25%,00 casi siempre interactúan de forma sana y positiva con su grupo de trabajo.

El trabajo cooperativo es un método centrado en el aprendizaje de los estudiantes, su objetivo es potenciar las competencias, mejorar las interacciones, favorecer la autonomía o protagonismo de los estudiantes. (Slavin,1998; citado por Echeita y Martin, 1990, p. 57) se debe implementar más durante las practicas pedagógicas ya que esta permite a los estudiantes disfrutar de las clases de forma sana, y propicia el aprendizaje.

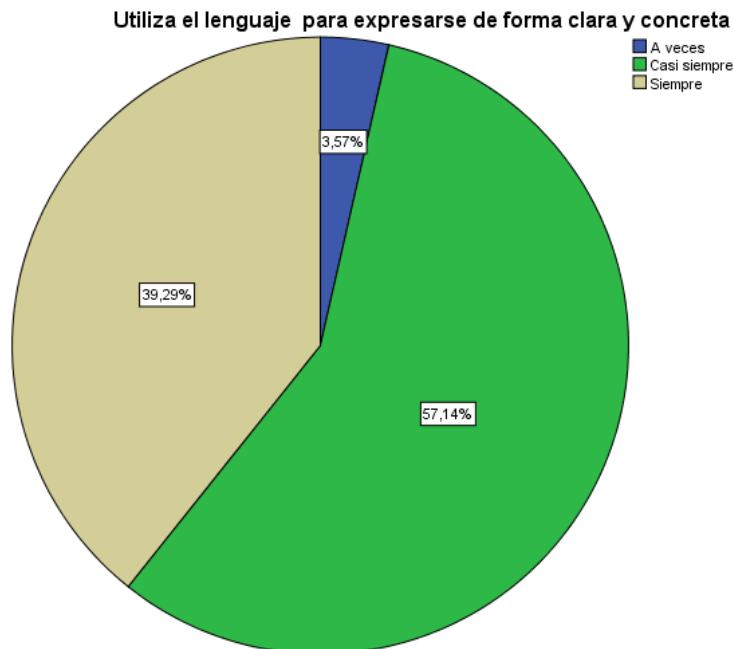


Figura 12. Utiliza el lenguaje para expresarse de forma clara y concreta. Nota: elaboración propia.

Análisis: A través de los resultados de este ítem se evidencia que de un total de 28 estudiantes del grado tercero de la Escuela Bautista Central 57,14 casi siempre

Utilizan el lenguaje para expresarse de forma clara y concreta, el 39,29% siempre están usando el lenguaje para comunicarse de forma clara y concreta, el 3,57% a veces utiliza el lenguaje para expresarse de forma clara y concreta durante el desarrollo de la actividad implementada.

El lenguaje es una actividad única del ser humano, que nos permite comunicarnos y relacionarnos mediante la expresión y comprensión de mensajes. (Martín, 1993 Bronckart, 2005) la adquisición del lenguaje se remite al aprendizaje de su uso para regular y mantener los intercambios comunicativos.(Vygotsky,1968)

Desarrollar permanentemente actividades, estrategias lúdicas que permita o ayude al estudiante a sentir confianza para expresar sus pensamientos, ideas, opiniones y lo conlleven a mejorar como ser social en el aula.

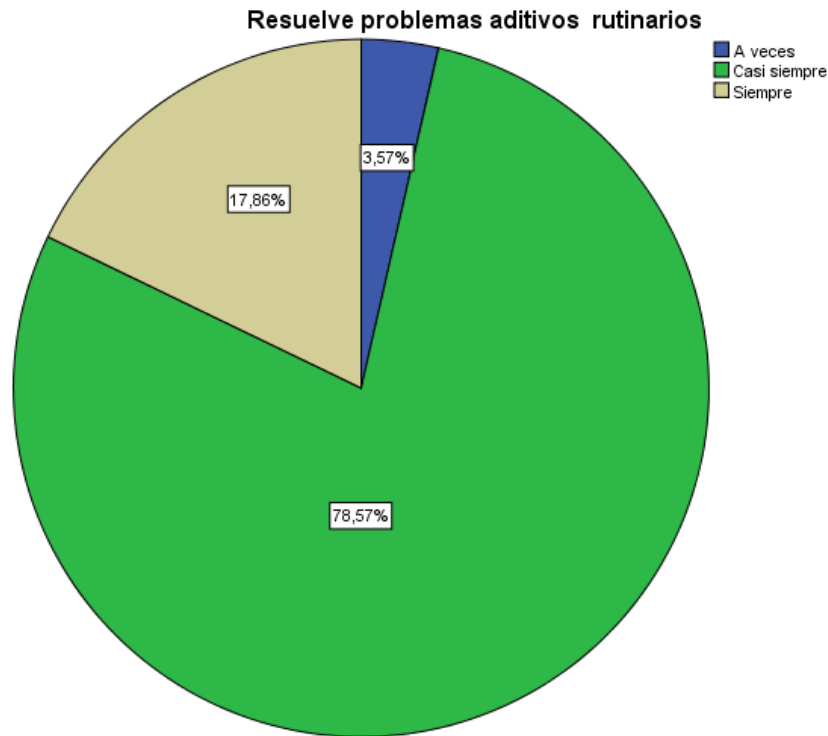
Lista de cotejo matemática

Figura 13. Resuelve problemas aditivos rutinarios. Nota: elaboración propia.

Análisis : de acuerdo a los resultados de esta prueba este desempeño usado a los 28 estudiantes del grado tercero de la sede bautista central en donde el 78,57% de los estudiantes casi siempre resuelven problemas aditivos en donde el 17,86% que siempre los hacen lo cual nos favorece en este proceso 3,57 % a veces lo resuelve esto nos lleva a concluir que es de vital importancia que las docentes implementan más actividades lúdicas dentro del aula de clase.

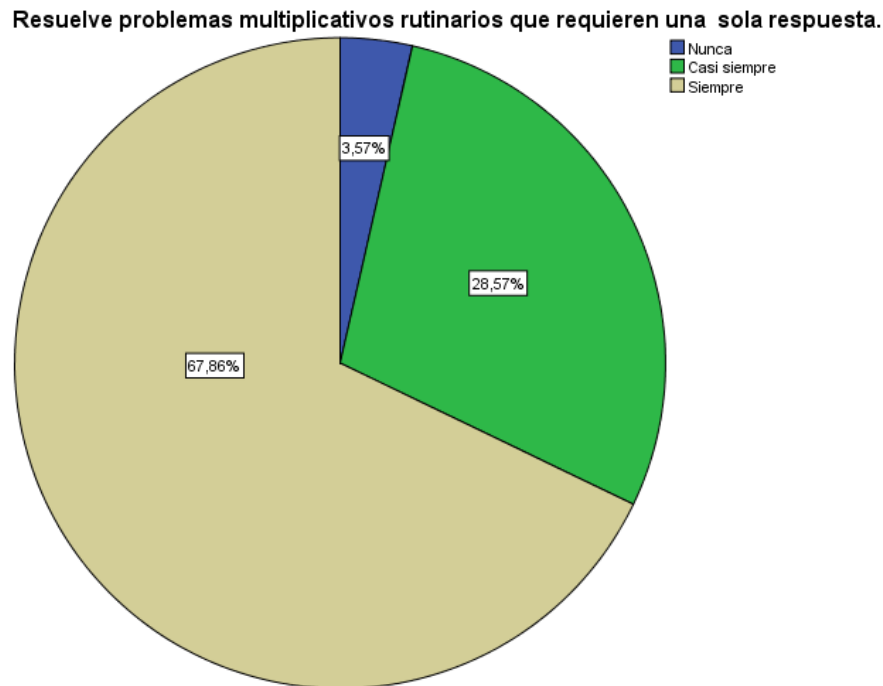


Figura 14. Resuelve problemas multiplicativos rutinarios que requieren una sola respuesta.

Nota: elaboración propia.

Análisis: esta prueba fue ejecutado por 28 estudiantes del grado 3 de la sede Bautista Central en referencia a los resultados vemos que el 67,86% siempre resuelve los problemas rutinarios de la multiplicación el 28,57% casi siempre lo realizan y el 3,57% no lo hacen nunca esto nos dice que una motivación adecuada es muy relativo a muchos procesos del aprendizaje significativo. y que con una clase más lúdica según Ovidio Decroly (1871-1932) alcanzan sus desempeños.

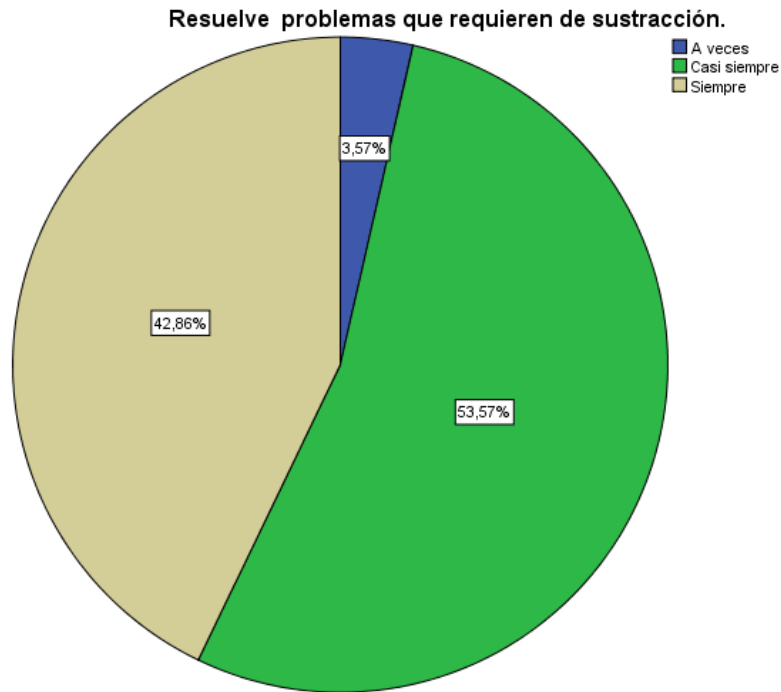


Figura 15. Resuelve problemas que requieren de sustracción. Nota: elaboración propia.

Análisis: según la prueba evidencia hecha a los 28 estudiantes de 3 grado de primaria e de la sede bautista central y por lo cual nos arroja estas resultados 53,57% resuelve estos problemas de sustracción, el 42, 86 % siempre y el 3,57% a veces lo hacen, esto nos muestra que los estudiantes van con los procesos y que mediante las actividades lúdicos se puede aprovechar los espacios productivos.

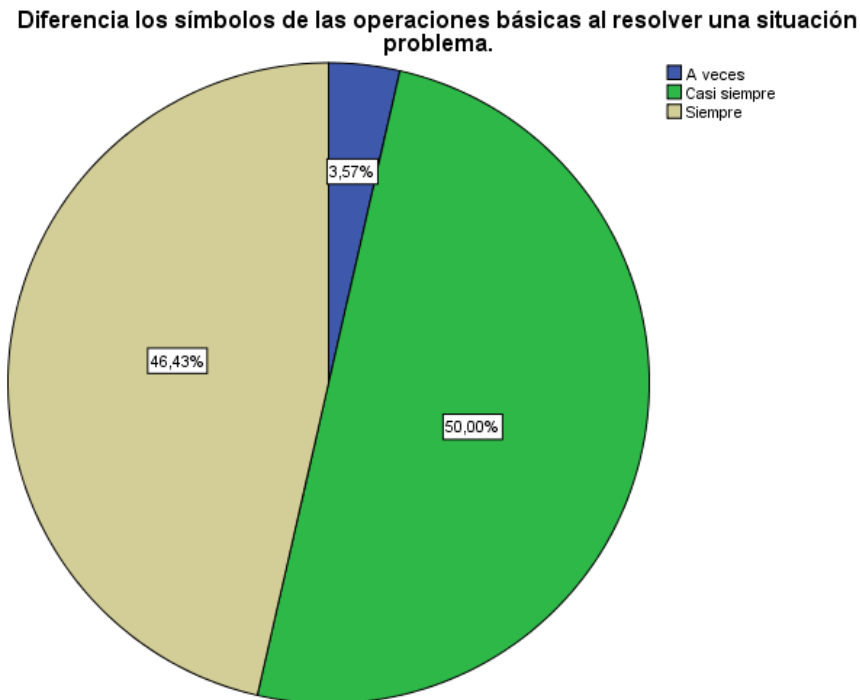


Figura 16. Diferencia los símbolos de las operaciones básicas al resolver una situación problema.

Nota: elaboración propia.

Análisis : en la observación hecha a los 28 estudiantes de 3 de primaria de la sede bautista central vemos que el 50,00% casi siempre identifican este desempeño , 46, 43% siempre lo identifica y el 3,57 % no logran avanzar con este problema per en conclusión se ve el progreso en cada uno de ellos lo cual nos lleva a afirma que un a clase con lúdica es rentable ya que el estudiante aprende mas

Resultados

Docentes.

El 84% manifiestan que la lúdica favorece su actividad en el aula. Incorporan a sus aulas materiales didácticos, concretos como fichas, afiches, frisos, carteleras, tapas,

Chaquiras, parque, arma todo, ajedrez, dominó, cartas entre otros. Sugieren que se les acompañe y trabaje con ellos para hacer planeaciones en conjunto donde se demuestre la efectividad de la didáctica lúdica.

Estudiantes

El 71,43% casi siempre, tiene la facilidad para acatar, seguir instrucciones sencillas. El 82,14% siempre muestra interés por aprender con nuevas estrategias didácticas que incorporen el juego. El 64,29% casi siempre recuperan información explícita de un texto dado, el 35,71% siempre recuperan información explícita al trabajar un texto.

75,00% siempre interactúan de forma sana y positiva con su grupo de trabajo durante el desarrollo de la actividad en el aula de clase. El 75% manifestó identificar problemas e intentar resolverlos.

Resultados generales

En esta investigación se reconoció y se ejecuta según nuestro planteamiento estos resultados generales

- El juego, resultó efectivo para promover al aprendizaje significativo
- Se incorporó el juego a las actividades didácticas en diversas áreas de conocimiento uso de materiales concretos
- Se observó en el aula la aplicación de las estrategias diseñadas, se pudo observar que:
 - Permitieron el logro de los objetivos. De los estudiantes encontraron
 - sentido. a lo aprendido
- Los docentes se identificaron con las actividades y los Recursos utilizados.

- Las actividades lúdicas se desarrollaron en diferentes áreas Conocimiento.
- En esta experiencia Lenguaje y matemática.
- El aprendizaje resultó significativos por cuanto los Estudiantes se involucraron encontraron sentido a lo aprendido.

Propuesta

- Actualizar los planes de aula e incluir en ellos las actividades lúdicas que también traen el DBA las cuales son de uso enteramente de institución educativa.
- Promover dentro del aula de clase las pautas para generar un aprendizaje significativo.
- Implementar más materiales manipulativos para contribuir a este proceso.
- Estas son algunas actividades que pueden usar.

Lenguaje.

Cazar Al Ruidoso.

Objetivos: Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

Materiales: Tantos pañuelos como chicos haya menos uno

Desarrollo: Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir

Dibujos en equipo.

Objetivos: Incentivar la capacidad creativa y la rapidez de pensamiento.

Materiales: Un lápiz o fibrón por equipo.

5 o más pliegos de papel por equipo.

Desarrollo: Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene un fibrón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el animador nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un fibrón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +o-10 segundos el animador grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el fibrón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +o-10 segundos

El juego termina cuando el animador lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.

El pitador.

Objetivos: Agilizar los sentidos

Materiales: Un silbato

Desarrollo: Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.

Si el jugador del centro toca al jugador que se acerca éste último queda eliminado. Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

Agarrar las cintas

Objetivos: Divertir

Materiales: Cintas de tres colores, tantas como participantes en el juego.

Desarrollo: Se forman tres equipos. Cada niño se coloca una cinta del color correspondiente a su grupo en la parte trasera de la cintura (colgando de los pantalones, cinturón). El juego consiste en sacar las cintas a los demás. Cuando se quita una cinta se coloca junto a la propia. El niño que se queda sin cinta queda fuera del juego hasta que uno del mismo equipo recupere la cinta y pueda llevársela, quien no tiene cinta quedará en un lugar llamado “el calabozo”. El juego termina cuando un equipo queda sin cintas y los ganadores cuentan cuantas cintas tienen cada uno.

Matemáticas

Los bolos.

Material: 1. Un juego de bolos o botellas de plástico y pelotas.

Desarrollo del taller: ♦ Se colocan los bolos y lanza un niño o niña la pelota, entonces realizaremos preguntas del tipo: ¿Cuántos bolos hemos puesto?, ¿Cuántos han caído?, ¿Cuántos quedan de pie?, etc.

Fracciones.

Material: 1 hoja

Desarrollo del taller: ♦ Doblar y cortar la hoja por la mitad y decir cuantos trozos hay. Doblar y cortar otra vez cada mitad y volver a contar los trozos y así sucesivamente con todos los trozos

hasta que quieran. También podemos realizar preguntas del tipo: Si cortas una hoja por la mitad, ¿cuántos trozos te quedan?, ¿Cuántos trozos has conseguido en total?, etc...

Otras talleres

El libro de lenguaje **entre textos** que nos brinda el (MEN) y el de matemáticas **pres** , estas dos traen actividades de apoyo a las clase los cuales ayudaran a implementar unos temas con estrategias nuevas y bien elaboradas para cumplir las expectativas de los estudiantes y docentes en las dos disciplinas

Conclusiones

1. Los docentes reconocieron y vivieron los beneficios de incorporar las actividades lúdicas, como mediadoras en los procesos de aula, en cuanto a:
 - Los estudiantes se mostraron motivados con la actividad.
 - Se lograron los objetivos didácticos.
 - Se evidenció el aprendizaje significativo, por cuanto los estudiantes lograron identificar la importancia de lo aprendido y su aplicabilidad.
 - Los docentes se sintieron identificados con la dinámica de trabajo, el uso del tiempo y las interacciones desarrolladas.
2. Entre las actividades lúdicas: talleres cuentos, dramatizaciones, canciones, poesías, juegos, estas actividades permitieron que los estudiantes disfrutaran de las experiencias vividas, a su vez expresaban ideas, compartían con sus compañeros y manifestaban actitudes de agrado e interés en el momento de adquirir nuevos conocimientos.
3. Las estrategias diseñadas se validaron en su aplicación en el aula y se pudo evidenciar que son posibles de incorporar a la planificación didáctica de los docentes.
4. 4. En el proceso de enseñanza-aprendizaje, las actividades didácticas lúdicas favorecen e incentivan el goce hacia el aprendizaje de una manera autónoma, así mismo permiten superar la rutina.
5. Las actividades lúdicas en el aula deben partir de intereses y necesidades de los estudiantes.
6. Las estrategias diseñadas y propuestas permiten interacción, comunicación abierta, autonomía y logros didácticos Adecuados a cada nivel de formación.

La lúdica es válida, como mediadora en la comunidad educativa para el desarrollo de una comunicación adecuada y cordial, para que los integrantes establezcan relaciones de confianza que permitan el fortalecimiento de las relaciones interpersonales, basadas en cualidades fundamentalmente en el trabajo cooperativo, la disciplina, el cumplimiento de las normas en la institución educativa. La función triangular de los participantes (docentes, estudiantes, comunidad) genera condiciones adecuadas, para afianzar habilidades y competencias importantes y contribuir en el desarrollo integral de los educandos.

Recomendaciones

- Integrar la implementación de la didáctica lúdica desde el currículo.
- Promover dentro del aula de clase pautas para generar aprendizaje significativo a través de la lúdica.
- Promover dentro del aula de clase pautas para generar aprendizaje significativo a través de la lúdica.
- Actualizar los planes de aula desde los referentes curriculares del MEN e incluir en ellos las actividades didácticas lúdicas.
- Incorporar materiales innovadores y manipulativos para contribuir a este proceso lúdico.
- Generar procesos de acompañamiento para el docente en su proceso de planeación y validación de nuevas estrategias que incorporen la lúdica.
- Continuar investigando y validando nuevas estrategias que incorporen la lúdica y favorezcan el aprendizaje significativo.

Referencias Bibliográficas

- Aguilar G., Sánchez, L. (2010). El aburrimiento en las clases. Facultad de psicología –Xalapa Investigación. Recuperado de: <https://www.uv.mx/psicologia/files/2013/06/El-Aburrimiento-En-Clases.pdf>
- Ausubel, D. (1961). Teoría del aprendizaje significativo. Recuperado de: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1741-5446.1961.tb00038.x>
- Contreras Contreras, C. A. (2006). Education, Rural niños. Recuperado de: <https://books.google.com.co/books?isbn=958828001X>
- Decroly, O. (1934). El niño anormal: estudios pedagógicos y psicológicos. España: Edición Francisco Beltrán Einstein A, Hawking S, Gurdo J
- Einstein A, Hawking S, Gurdo J. (s.f.). *En buenas manos*. Recuperado de <https://www.enbuenasmanos.com/bajo-rendimiento-escolar>
- Erikson, E. (1971). Infância e sociedade. Rio de Janeiro: Zahar Editores.
- Erikson, E. (1987). Identidade, juventude e crise. 2. Ed. Rio de Janeiro: Guanabara.
- Erikson, E. (1998). O Ciclo de vida completo. Porto Alegre: Artmed.
- Erikson, E. (1994). Un modo de ver las cosas. México: Fondo de Cultura Económica.
- Fingermann, H. (2010). Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Blog. Recuperado de: <https://educacion.laguia2000.com/estrategias-didacticas/estrategias-de-ensenanza-aprendizaje>.
- García Figueroa, H. A., & Arrieta Carrascal, A. (2016). Potencialización del pensamiento crítico a través de la hipotemetacompreensión textual. (hmt). *Cultura educación y sociedad*, 7(2), 54-71. <https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/1102>

Gomez, T., Rodriguez, S., & Calderon, O. (s.f.). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje. p.12. Recuperado de:

revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/download/3331/2894/.

Gómez, T.; Molano O., Rodríguez S., Ibagué, O. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga. Recuperado de:

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

Gross, Karl. (1902). Teoría de los juegos. Paris: Félix Alcan

Piaget, J. (1896-1980). Etapas del desarrollo cognitivo, teoría del desarrollo cognitivo.

Recuperado de: https://www.ecured.cu/Jean_Piaget

Jiménez, Carlos. (1997). La lúdica como experiencia cultural. Bogotá: Cooperativa Editorial del Magisterio

Jiménez, Carlos (2002). La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Recuperado de:

<http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5192/1/Proyecto%20pedagogia%20infantil%202-marzo%202017.pdf>

Jiménez, Carlos. (1998). Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Jiménez, Carlos. (2005). Pedagogía lúdica. Armenia: Kinesis.

Minerva, C. y Torres, M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Tesis, Universidad de los Andes, Bogotá. Recuperado de:

- http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf;jsessionid=E1024EEB5C031A625BE7E3A205AC9108?sequence=1
- Ministerio de Educación Nacional, (2017). Programa Todos a aprender. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-299245_recurso_1.pdf
- Montessori, M. (1924). I bambini viventi nella Chiesa. Recuperado de: <http://www.cultureducazione.it/storiaeducazione/montessori.htm>
- Mora y Rodríguez. (2014). La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio los arrayanes de la ciudad de Ibagué. Universidad del Tolima. Ibagué.
- Morales, N. (2001). Estrategias Pedagógicas en preescolar con énfasis en Lúdica (Tesis Pregrado) Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil. Colombia: Universidad del Tolima.
- Motta, C. (2004). Fundamentos de la educación. Colombia: Cerlibre.
- Nolasco, R. (2010). Técnicas de enseñanza y su incidencia en la deserción escolar, Guatemala. Quetzaltenango.
- Romero, F. (1992). Del libro el Niño Nas a la Socialización. Colombia: Consejo Regional Indígena del Cauca.
- Romero, Escorihuela y Ramos. (1990). “Teoría psicosocial, los estadios psicosociales”. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>.
- Sarramona, J. (1998). Teoría de la Educación. Madrid: Ariel
- Segura, M., y Arcas, M. (2003). Educar las emociones y los sentimientos. Introducción práctica al complejo mundo de los sentimientos. Madrid: Narcea.

Skinner, B. F. (1938). *The Behavior of organisms: An experimental analysis*. New York: Appleton-Century.

Van Dijk, S. y Morales, M. (2009). “Escolares de Guanajuato, entre el abandono, la deserción y la expulsión. Análisis estadístico” en *Educatio, Revista Regional de Investigación Educativa*, octubre, Año 4. (Número 8): 70-98.

Vygotsky L., Yturalde Tagle E. (2010) *Aprendizaje Experiencial*, Fuente electrónica. Recuperado de: web <http://www.aprendizajeexperiencial.com/> 29/10/2010).

Yturalde, E. (2010). *Aprendizaje Experiencial*. Recuperado de: <http://www.aprendizajeexperiencial.com>

Anexos

Anexo 1.

Identifique las posibles técnicas e instrumentos que podrían ser aplicados en la investigación en correspondencia con el enfoque, paradigma y método seleccionado.

Posibles técnicas de recolección de información	<u>Identifique las posibles técnicas que podrían ser aplicados en la investigación en correspondencia con el enfoque, paradigma y método seleccionado:</u>	<u>Identifique las posibles unidades de trabajo donde se contextualiza e proceso investigativo:</u>	<u>En correspondencia con las técnicas y unidades referidas, identifique los posibles instrumentos que podrían ser aplicados para recoger la información:</u>
	1. Abordaje teórico: _____ 1.1. Revisión documental _____ 1.2. Análisis documental __x_____ 1.3. Observación documental __x_____ 1.4. Fichaje: _____ 1.5. Otra(s) _____ 2. Abordaje empírico /de campo 2.1. Observación _____ 2.2. Observación participante __x_____ 2.3. Encuesta por muestreo __x_____ 2.4. Entrevista _____ 2.5. Grupos focales/de interés _____ 2.6. Entrevista en Profundidad _____ 2.7. Otra(s) _____	1. Contextos Organizacionales, Comunitarios, otros: él proceso investigativo se desarrolla en la institución educativa flowers hill bilingual school con la participación de los docentes y los estudiantes del grado 2. Identifique las unidades de trabajo según sea el caso (sujetos, unidades de análisis, actores, según el referente epistemológico): Estudiantes, docentes Encuesta , ambiente de aula . Conocimientos previos de los estudiantes Plan de aula	1. Abordaje teórico: 1.1. Registro de observación documental _____ 1.2. Fichas resumen: _____ Otro(s): _____ 2. Abordaje empírico/de campo: 2.1. Registro de observación: _____x_____ 2.2. Cuestionario: _____x_____ 2.3. Guion de entrevista: _____ 2.4. Cuaderno de notas: _____ 2.5. Anecdóticos: _____ 2.6. Otro(s) _____

Anexo 2.

Identifique posibles técnicas de procesamiento y análisis de la información.
--

Posibles Técnicas de Procesamiento de los Datos e Información	<u>Identifique las áreas de la estadística de la cual se podrían derivar las posibles técnicas para procesar los datos e información obtenida:</u>	<u>Identifique las herramientas estadísticas que podrían ser empleadas para el procesamiento de la información:</u>	<u>Si su estudio es de naturaleza cualitativa identifique las posibles técnicas a emplear para el procesamiento de la información:</u>
	<p>1. Estadística descriptiva: <u>x</u></p> <p>1.1. Procesamiento numérico: _____</p> <p>1.2. Visualización gráfica: <u>x</u></p> <p>2. Estadística Inferencial:</p> <p>2.1. Procesamiento numérico: _____</p> <p>2.2. Visualización gráfica: _____</p> <p>2.3. Estadística Multivariante: _____</p>	<p>Se refiere el caso de la estadística descriptiva por ser la más utilizada en informes de investigación producto de estudios de maestría:</p> <p>1. Tablas de frecuencia: _____</p> <p>2. Media: <u>x</u></p> <p>3. Desviación estándar _____</p> <p>4. Histograma: _____</p> <p>5. Gráfico de sectores circulares; <u>x</u></p> <p>6. Otro(S): _____</p>	<p>1. Categorización: <u>x</u></p> <p>2. Sistematización _____</p> <p>3. Otra (especifique)</p>

Anexo 3.**Instrumento**

Con este instrumento tenemos la intención de verificar nuestra afirmación de que la didáctica lúdica es una estrategia para mediar el aprendizaje de los estudiantes de la básica primaria y así poder generar una prueba escrita, un diagnóstico que permita identificar, establecer formas de aprendizaje que mejoren las habilidades de los estudiantes.

Nombres y apellidos	Asignatura	curso

Cuestionario	V	N	I	O
¿La lúdica es un juego para recrear?				
¿La lúdica es una herramienta?				
¿Usted trae a la clase otras actividades que genera más curiosidad?				
¿Utiliza la didáctica lúdica en su clase?				
¿Utiliza en su clase otros elementos adicionales para alcanzar sus desempeños?				
¿Usted permite la integración de sus estudiantes al implementar la lúdica en el aula?				
¿Realiza actividades de apoyo externo a la clase?				
¿Usted lleva a su clase juegos didácticos como, domino , crucigramas ,parques ,lecturas alusivas ?				
¿Usted usa materiales dados por la secretaria de educación?				
¿Usted lleva actividades con material concreto a la clase?				

Anexo 4.**Encuesta**

1 ¿Para usted que es lúdica?	a. Juegos para recrear b. Estrategia pedagógica en el aula para generar aprendizaje c. Herramienta del saber
2 ¿Cuál es la importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje?	a. Permite la integración en el aula b. Fortalece el proceso de aprendizaje c. Es un detonador y generador
3 ¿Con que frecuencia se utiliza la lúdica en el desarrollo de la clase?	a. Siempre b. A veces c. Nunca
4 ¿Qué elementos lúdicos trae al aula de clase?	a. Material didáctica (parques, arma todo ,ajedrez domino , cartas) b. Material concreto (fichas , frisos , afiches carteleras , tapas, chaquiras) c. Solo lo necesario para el desarrollo para de la clase.

Lista de cotejo lenguaje

Fecha de observación :20 -11-2018 grado: 3

Institución educativa: Flowers Hill Bilingual School, sede Bautista Central

Instrucciones: se va realizar una clase de apoyo para que ver con qué facilidad aprende los estudiantes

1= nunca
2 = a veces
3 =casi siempre
4 =siempre

Anexo 5

. Criterios de evaluación

N°	Nombres y Apellidos	Ge ne ro	edad	grad o	Facilidad para seguir instruccio nes	Muestra interés por aprender con nuevas estrategias didácticas	Recupera informaci ón explicita del texto	Interactúa de forma sana positivo con su de trabajo	Utiliza el lenguaje para expresarse de forma clara y concreta
1	AGUAS ANGULO AILLEN	f	8	3a	2	3	3	4	3
2	BATISTA LEVERGIAN HENRY	M	8	3a	2	4	4	4	3
3	BENT CALVO DENILSON JOSE	M	9	3a	3	4	4	4	4
4	BELEÑO VALDIRIS DOMINICK	M	9	3a	3	4	4	4	4
5	BERRIO LIVINGSTON NEIDALITH PAOLA	F	9	3a	3	4	3	4	3
6	CABARCAS COURTNEY YOISEMIR	M	9	3a	3	4	3	4	4
7	CARRILLO BELTRAN SLEINER DE JESUS	M	9	3a	3	4	4	4	3
8	CASTILLA MENDOZA BEYMAR JOSE	M	9	3a	3	4	3	4	3
9	CERA PEREZ NATALIA	F	9	3a	3	4	3	4	3
10	CUESTA TORRES NAYSHHELL JOHANA	F	10	3a	4	4	3	4	3
11	DANIELLS ACEVEDO RACHEL	F	9	3a	3	4	3	3	4
12	DE LOS REYES CARRILLO JORDAN MIGUEL	M	10	3a	3	3	3	3	3
13	GONGORA QUIROZ LORAINE	F	9	3a	2	2	3	3	2
14	GONZALEZ FIGUEROA JOSIMAR GUZMAN	M	9	3a	3	4	3	4	4
15	JACKSON MICHELL LIAN	M	8	3a	4	4	3	4	4
16	LARA LOPEZ FREIMAN	M	9	3a	3	4	3	4	3
17	LIVINGSTON SERRATO PHILLIP LORENZO	M	8	3a	3	4	4	3	4
18	MARTINEZ SAAMS EYKON JOSE	M	9	3a	3	4	3	4	4
19	MORALES DOWNS ANGELINA BRIGETE	F	10	3a	4	4	3	3	4
20	MORALES QUIROZ DAICHEL PAOLA	F	10	3a	3	4	4	4	4
21	MYLES LOPEZ DILAN DAVID	M	11	3a	3	3	3	3	3
22	OROZCO LOPEZ ELIANA ESTER	F	10	3a	3	3	3	4	3
23	PADILLA ROMERO SAREILYS PAOLA	F	8	3a	3	4	4	4	3
24	PEREZ GORDON SHERIAN PATRICIA	F	9	3a	3	4	4	3	3
25	ROBINSON MONTOLLA JOEL ANDRES	M	9	3a	2	4	3	4	3
26	SALGADO ALVAREZ KEVIN	M	8	3a	3	4	4	4	4
27	VARGAS DOWNS ASHLECAROLINE	F	10	3a	2	4	3	4	3
28	ZABALETA ARROYO JOSEPH DARIO	M	9	3a	3	4	4	4	3

Lista de cotejo matemática

Fecha de observación: 20 -11-2018 grado: 3

Institución educativa : Flowers Hill Bilingual School, sede Bautista Central

Instrucciones: se va realizar una clase de apoyo para que ver con qué facilidad aprende los estudia

1= nunca

2 = a veces

3 =casi siempre

4 =siempre

Criterios de evaluación

#	Fecha	Autor(s)	Título del trabajo	Institución que valida la investigación/ País	Objetivos o propósitos	Teorías de apoyo	Metodología desarrollada	Proceso de análisis de la información	Hallazgos, Conclusiones y recomendaciones	Referencias bibliográficas que podrían ser revisadas para mi trabajo de Grado
1	23/08/2016	Maria ines Vergara ruiz & leidy Johana Vergara rivera	La Lúdica, una estrategia Pedagógica para fortalecer la Motivación en los Estudiantes	Institución Educativa Isaac Tacha Niño de Villavicencio Nacional	Establecer la pertinencia de la aplicación de una estrategia pedagógica basada en la lúdica en el mejoramiento de la motivación frente al aprendizaje de los estudiantes de ciclo 1- modalidad nocturna de la Institución Educativa Isaac Tacha Niño.	El uso de estrategias lúdicas que apoyen y enriquezcan la didáctica en el proceso de la enseñanza. La teoría de las necesidades sociales de David Mc Clelland Teoría De Las Necesidades De Maslow	Karl Groos (1861-1946) a finales del siglo XIX El principal exponente sobre la lúdica y sus efectos sobre la cultura es Johan Huizinga Ricardo Nassif (1978) la pedagogía	Este trabajo nos aporta a nuestro proyecto ya que de igual forma buscamos como generar cambio en nuestros estudiantes buscando que por medio de la lúdica como una estrategia de aula promueva cambios en nuestros estudiantes	Para qué el alumno se sienta motivado a aprender unos contenidos de forma significativa es necesario que pueda atribuir sentido (utilidad del tema) a aquello que se le propone. Eso depende de muchos factores familiares, escolares y sociales, pero fundamentalmente depende de cómo se le presenten la situación de aprendizaje, lo atractiva e interesante que le resulte al estudiante para implicarse activamente en un proceso de construcción de significados. Es así como por medio del proyecto pedagógico de aula “la onda motivacional” de esta investigación, se puedan presentar una serie de actividades integradoras que promuevan en el estudiante adulto el aprendizaje significativo y la motivación necesaria para adquirirlo.	, Bernstein Basil (citado por Díaz, 2011) Ricardo Nassif (1978) la pedagogía

2	01/12/2014	Liliana Calderón calde-rón Sandra Milena Marín Sepúlveda Nadieshda Eliana Vargas Trujillo	la lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar	institución educativa nusefa de ibagué	Afianzar una propuesta pedagógica basada en el componente lúdico, como estrategia fundamental en el proceso de aprendizaje en niños y niñas de edad preescolar de la Institución Educativa Técnica Nuestra Señora de Fátima de Ibagué.	“La lúdica una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del nivel preescolar del centro educativo N° 74 del Barrio Las Flores”. (Fontalvo, Herrera, & Primo, 2001), “La lúdica como estrategia para la construcción del pensamiento lógico matemático”. (Cifuentes Z. & Méndez R., 2002),	Beltrán (1993), plantea que “la motivación es la clave de todo aprendizaje. Sin motivación es imposible cualquier tipo de comportamiento. Piaget ha destacado en su obra que el aprendizaje es una construcción personal del sujeto. Medina (1999), quien define la lúdica como: El conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificantes y placenteras	Este proyecto fortalece el trabajo que vamos a realizar para comprender la importancia de la lúdica en el proceso del pensamiento lógico, así llevar el juego como una forma de recreación que favorezca el desarrollo del pensamiento y el aprendizaje.	El desarrollo de esta investigación fue muy satisfactorio tanto para el grupo investigador, como para cada uno de los agentes educativos, en vista de que se lograron cambios significativos con relación a las prácticas pedagógicas que se ejercen, por un lado las investigadoras tuvieron la oportunidad de vivir la experiencia educativa y reconocer desde la práctica todos los elementos que influyen positivamente en los procesos de aprendizaje. Por otra parte los docentes pudieron reconocer que el cambio y la innovación no solo favorecen el desarrollo de los niños sino que hacen que el quehacer docente se convierta en un momento significativo y gratificante en sus vidas.	(Fontalvo, Herrera, & Primo, 2001), Beltrán (1993), Cifuentes Z. & Méndez R., 2002),
3	01/08/2012	Dr. Rachel White	THE POWER OF PLAY A Research Summary on Play and Learning Dr. Rachel E. White for	Minnesota Children's Museum USA	Play with objects is believed to make significant contributions to children's physical, social, and cognitive development. Manipulation of small objects gives children the chance to practice fine motor skills, and play with larger loose parts involves gross motor skills.	s (Gelfer & Perkins, 1988; Ginsberg, Inoue & Seo, 1999; Piaget, 1962; Ness & Farenga, 2007). The informal understanding children gain through experimentation, observation, and comparison in play lay the foundation for higher-order thinking and later learning of formal STEM concepts (Bergen, 2009; Ginsberg, 2006; Shaklee et al., 2008 as cited in Fisher et al., 2011; Tepperman, 2007). Free play provides rich opportunities for children to experiment	Este Proyecto nos muestra como por medio del juego y sus diversos roles los niños y las niñas llegan a desarrollarse en todos los ámbitos social censo motriz y ayuda a desarrollar sus habilidades en todas las áreas según vayan desarrollándose cronológicamente y según vayan desarrollando su curiosidad hacia el juego que los ayuda a aprender	Play is learning. As Vygotsky (1978) noted, it “contains all developmental tendencies in a condensed form and is itself a major source of development (p. 102).” Through the presentation of research on various, overlapping styles of play, this paper illustrates the impact of play on the whole child. In the short and long term, play benefits cognitive, social, emotional, and physical development. Children learn cognitive skills such as creativity, problem solving, divergent thinking, mathematics, and language. They learn to negotiate social relationships, regulate their emotions,	El juego es una actividad mental y física que favorece el desarrollo de los niños de una manera integral y con armonía. Jugar le ofrecerá a los niños miles de posibilidades para lograr su desarrollo al igual los ayuda a crear, divertirse, descubrir en todos los ámbitos	Minnesota Children's Museum Smart play

						<p>With mathematical concepts. Ginsburg, Pappas and Seo (2001; see also Sarama & Clements, 2009) s (e.g., Erikson, 1950; Freud, 1958; Piaget, 1962) of the last century spoke of the significance of this type of play in cognitive, social and emotional development.</p> <p>Vygotsky was perhaps most resolute in his belief that pretend play is a “leading factor in development,” noting that in play children develop a range of skills and learn culturally valued competencies (Berk, Mann, & Ogan, 2006)</p>		<p>and control their own behaviors. Play also fosters the development of fine and gross motor skills.</p> <p>When play is fun and child-directed, children are motivated to engage in opportunities to learn. Moreover, when given choices in play, children can find activities that are best suited to their Individual needs.</p>		
4	01/12/2012	Pilar posada Moraima simarra Sady valencia	Arrullos juegos de las comunidades afrocolombianas	ICBF litoral pacifico San Basilio de palenque y san Andrés islas	Fortalecer desde la primera infancia ,una cultura de respeto inclusión y valoración de todas las personas q contribuyan a que cada niño y niña de Colombia construya su propia voz	Es un estrategia con un enfoque pedagógico y lúdicos Centrados en el desarrollo humano que busca propiciar experiencias significativas de los n estudiantes	Karl Groos ²² (1861-1946) a finales del siglo XIX El principal exponente sobre la lúdica y sus efectos sobre la cultura es Johan Huizinga Piaget ha destacado en su obra que el aprendizaje es una construcción personal del sujeto	Desde la estrategias fiesta de la lectura nos sentimos orgullosos de entregar Una morena en la ronda arrullos , juegos y relatos de las comunidades afrocolombianas	Los libros recogidos forman parte de la tradición oral de algunas comunidades del litoral pacifico, de san Basilio de palenque y de la comunidad raizal del archipiélago de san Andrés y providencia y santa catalina .los ritmos de la lengua palenquera y del creole raizal se mezclan con los del español .	www.icbf.gov.co

N°	Nombres y Apellidos	Ge ne ro	edad	grad o	Facilidad para seguir instruccio nes	Muestra interés por aprender con nuevas estrategias didácticas	Recupera informaci ón explícita del texto	Interactúa de forma sana positivo con su de trabajo	Utiliza el lenguaje para expresarse de forma clara y concreta
1	AGUAS ANGULO AILLEN	f	8	3a	2	3	3	4	3
2	BATISTA LEVERGIAN HENRY	M	8	3*	2	4	4	4	3
3	BENT CALVO DENILSON JOSE	M	9	3*	3	4	4	4	4
4	BELEÑO VALDIRIS DOMINICK	M	9	3*	3	4	4	4	4
5	BERRIO LIVINGSTON NEIDALITH PAOLA	F	9	3*	3	4	3	4	3
6	CABARCAS COURTNEY VOISEMIR	M	9	3*	3	4	3	4	4
7	CARRILLO BELTRAN SLEINER DE JESUS	M	9	3*	3	4	4	4	3
8	CASTILLA MENDOZA BEYMAR JOSE	M	9	3a	3	4	3	4	3
9	CERA PEREZ NATALIA	F	9	3a	3	4	3	4	3
10	CUESTA TORRES NAYSHELL JOHANA	F	10	3*	4	4	3	4	3
11	DANIELLS ACEVEDO RACHEL	F	9	3*	3	4	3	3	4
12	DE LOS REYES CARRILLO JORDAN MIGUEL	M	10	3*	3	3	3	3	3
13	GONGORA QUIROZ LORAINÉ	F	9	3*	2	2	3	3	2
14	GONZALEZ FIGUEROA JOSIMAR GUZMAN	M	9	3*	3	4	3	4	4
15	JACKSON MICHELL LIAN	M	8	3*	4	4	3	4	4
16	LARA LOPEZ FREIMAN	M	9	3a	3	4	3	4	3
17	LIVINGSTON SERRATO PHILLIP LORENZO	M	8	3a	3	4	4	3	4
18	MARTINEZ SAAMS EYKON JOSE	M	9	3a	3	4	3	4	4
19	MORALES DOWNS ANGELINA BRIGETE	F	10	3*	4	4	3	3	4
20	MORALES QUIROZ DAICHEL PAOLA	F	10	3*	3	4	4	4	4
21	MYLES LOPEZ DILAN DAVID	M	11	3*	3	3	3	3	3
22	OROZCO LOPEZ ELIANA ESTER	F	10	3*	3	3	3	4	3
23	PADILLA ROMERO SAREILYS PAOLA	F	8	3*	3	4	4	4	3
24	PEREZ GORDON SHERIAN PATRICIA	F	9	3*	3	4	4	3	3
25	ROBINSON MONTOLLA JOEL ANDRES	M	9	3a	2	4	3	4	3
26	SALGADO ALVAREZ KEVIN	M	8	3*	3	4	4	4	4
27	VARGAS DOWNS ASHLECAROLINE	F	10	3*	2	4	3	4	3
28	ZABALETA ARROYO JOSEPH DARIO	M	9	3a	3	4	4	4	3